Три дня с Metal Gear Solid 4 и Хидео Кодзимой

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX

11#260
ИЮНЬ | 2008

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 08011



Europa Universalis: Rome
Каждый геймер должен научиться управлять государством

Sacred 2: Fallen Angel
Поколение энергии Т

Gears of War 2
Бензопила запоет вновь

2 УНИКАЛЬНЫХ DVD

ТЕМА НОМЕРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Пройти MGS4 и умереть

Игра, ради которой люди покупают PS3

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!
Акелла
ALONE IN THE DARK™
NEAR DEATH INVESTIGATION
1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД
РЕКЛАМА
ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА
eden GAMES
ATARI
© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ИЮНЬ #11(260) 2008

Всем привет!

Тема этого номера в представлении не нуждается. Сериал Metal Gear Solid – это, наверное, лучшее, что породила мировая индустрия электронных развлечений за последнее десятилетие, – одновременно настоящий образчик игрового искусства и глянцевый блокбастер с огромными тиражами. Super Mario Bros. можно критиковать за мультяшность и несерьезность, Grand Theft Auto – за цинизм и пропаганду насилия, и только шпионский боевик от Хидео Кодзимы умудряется, как червонец из поговорки, нравиться всем без исключения. На прошедшую в Париже презентацию полной версии игры мы отправили Сергея Пономаренко – человека, чей путь в консольной прессе начался много лет назад (первые публикации в «СИ» датируются 2001 годом), а знакомство с работами Хидео Кодзимы – и того раньше. Вместе со мной, Артемом Шороховым и Степаном Чечулиным он запускал ныне почивший сайт pristavki.net. Из скромности в своей статье Сергей не упомянул, что последние несколько лет учился и работал в Японии, потому на мероприятии оказался единственным журналистом, способным общаться с геймдизайнером без переводчика. Кодзима на этот раз не давал интервью, ограничившись краткой пресс-конференцией и неформальными беседами за ресторанным столиком (где знание языка весьма помогло). Забавный факт: мэтр прекрасно помнит Евгению Давидюк – русскую девушку, живущую в Токио, которую мы отправляли на встречу с ним несколько лет назад. Все же блондинка, разбирающаяся в играх и бегло говорящая по-японски – редкое явление.

К сожалению, мы не можем пока раскрыть очень многие детали сюжета и геймплея MGS4 – в противном случае Konami пришлет к нам отряд отборных якудза – однако я готов дать вам небольшую подсказку. Человек, прошедший игру до конца, выглядит примерно так, как я вот на этой фотографии. Наслаждайтесь.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	tomba@gameland.ru	выпускающий редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Хайди Кемпс		корреспондент в США
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Аня Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



ROBOGEAR: TALES OF HAZARD

ХВАТИТ ЛИ У НАС ТОЛКА?

68



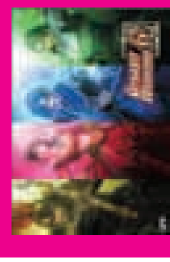
SEGA SUPERSTARS TENNIS

ПОЛЕ БИТВЫ – ТЕННИСНЫЙ КОРТ!

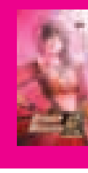
110

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: DYNASTY WARRIORS 6 И R2: REIGN OF REVOLUTION
НАКЛЕЙКА: DYNASTY WARRIORS 6









SIERRA SPRING BREAK — РЕПОРТАЖ

МЕТАМОРФОЗЫ ДРАКОНА СПАЙРО ПОД ЖАРКИМ ИСПАНСКИМ СОЛНЦЕМ.



44

ПРЕЗЕНТАЦИЯ PC-ВЕРСИИ MASS EFFECT — РЕПОРТАЖ

ПОЛУВЕДЬМАК-ПОЛУПОЛИЦЕЙСКИЙ НА РОДИНЕ КРЫЛАТЫХ ГУСАР.



40

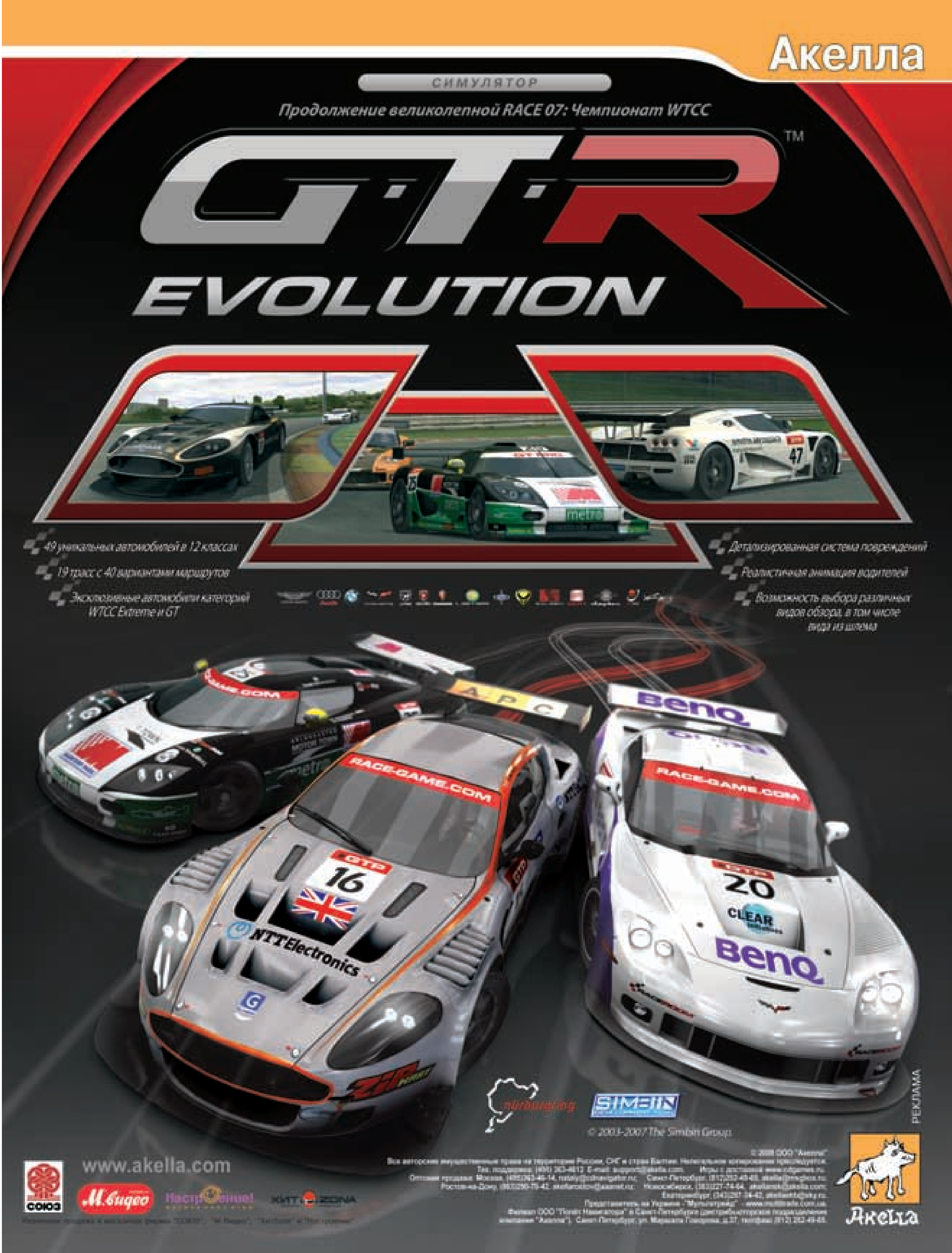
«ПАРАДОКСАЛЬНЫЕ» МИРЫ — СПЕЦ

ГЛОБАЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ СО ШВЕДСКОГО СТОЛА.



80

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



Акелла
СИМУЛЯТОР
Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC
GTR™
EVOLUTION
49 уникальных автомобилей в 12 классах
19 трасс с 40 вариантами маршрутов
Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
Детализированная система повреждений
Реалистичная анимация водителей
Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема
RACE-GAME.COM
BenQ
NTT Electronics
SIMBIN
© 2003-2007 The Simbin Group
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
www.akella.com
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
ХИТZONA
Акелла
РЕКЛАМА

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

GEARS OF WAR 2 — ИНТЕРВЬЮ

ПИЛИТЬ – НЕ ПЕРЕПИЛИТЬ!



36

SACRED 2: FALLEN ANGEL — ХИТ?!

ДЕТСКИЕ ГОДЫ СЕРАФИМЫ АНКАРИЙСКОЙ.



32

NO MORE HEROES — ХИТ!

«ВСЕХ УБЬЮ – ОДИН ОСТАНУСЬ!»



96

DYNASTY WARRIORS 6 — ХИТ!

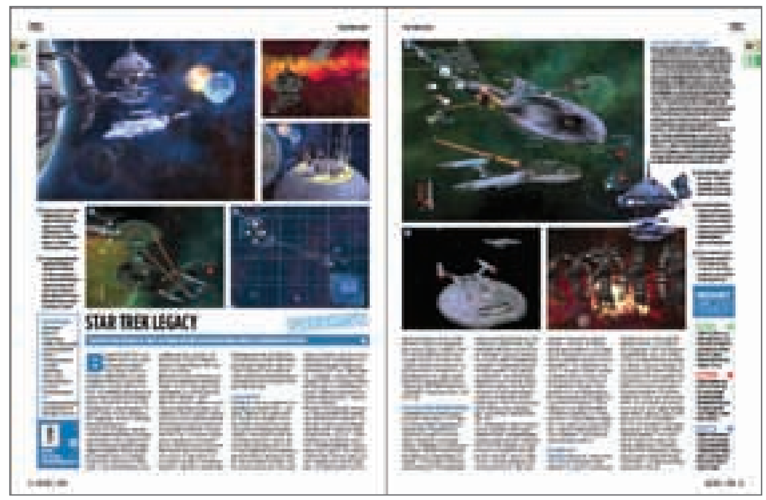
ВЕЛИКОЕ КИТАЙСКОЕ СТОЛПОТВОРЕНИЕ, ЧАСТЬ ШЕСТАЯ.

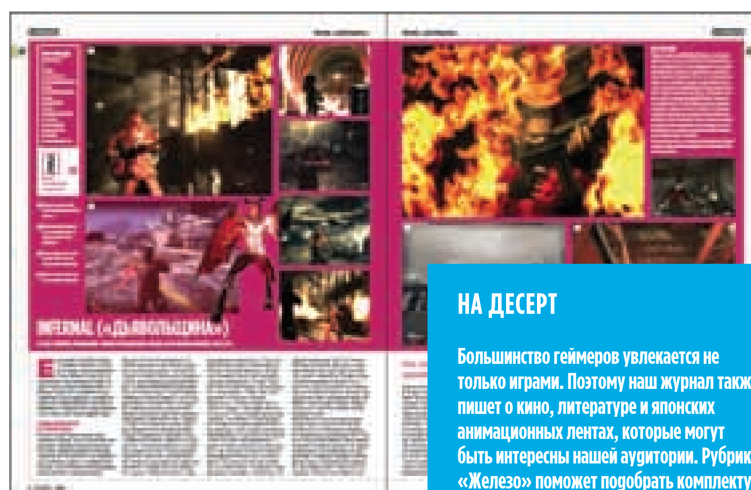


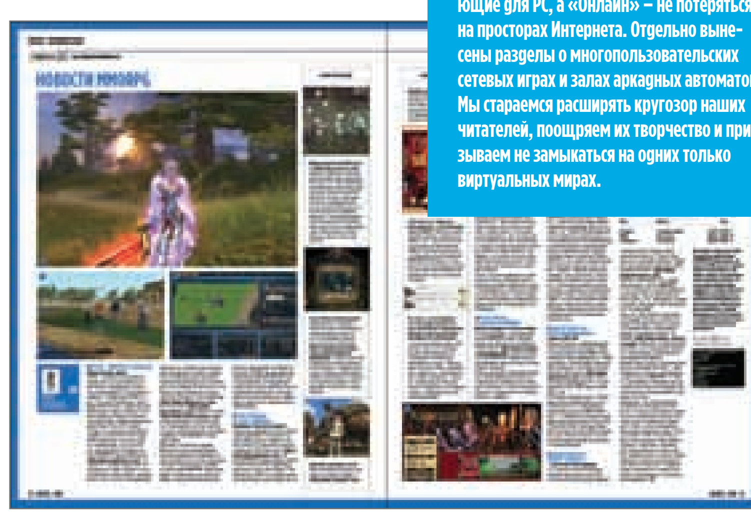
100

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ









НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвиг игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

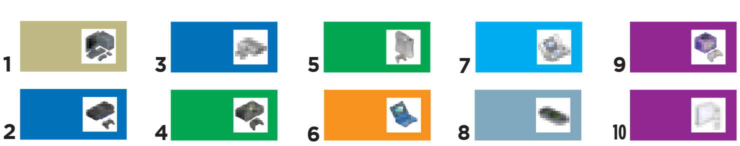
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ | НЕ ПРОПУСТИТЕ | ДЕМОТЕСТ | В РАЗРАБОТКЕ | ОБЗОР | ДАЙДЖЕСТ | ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

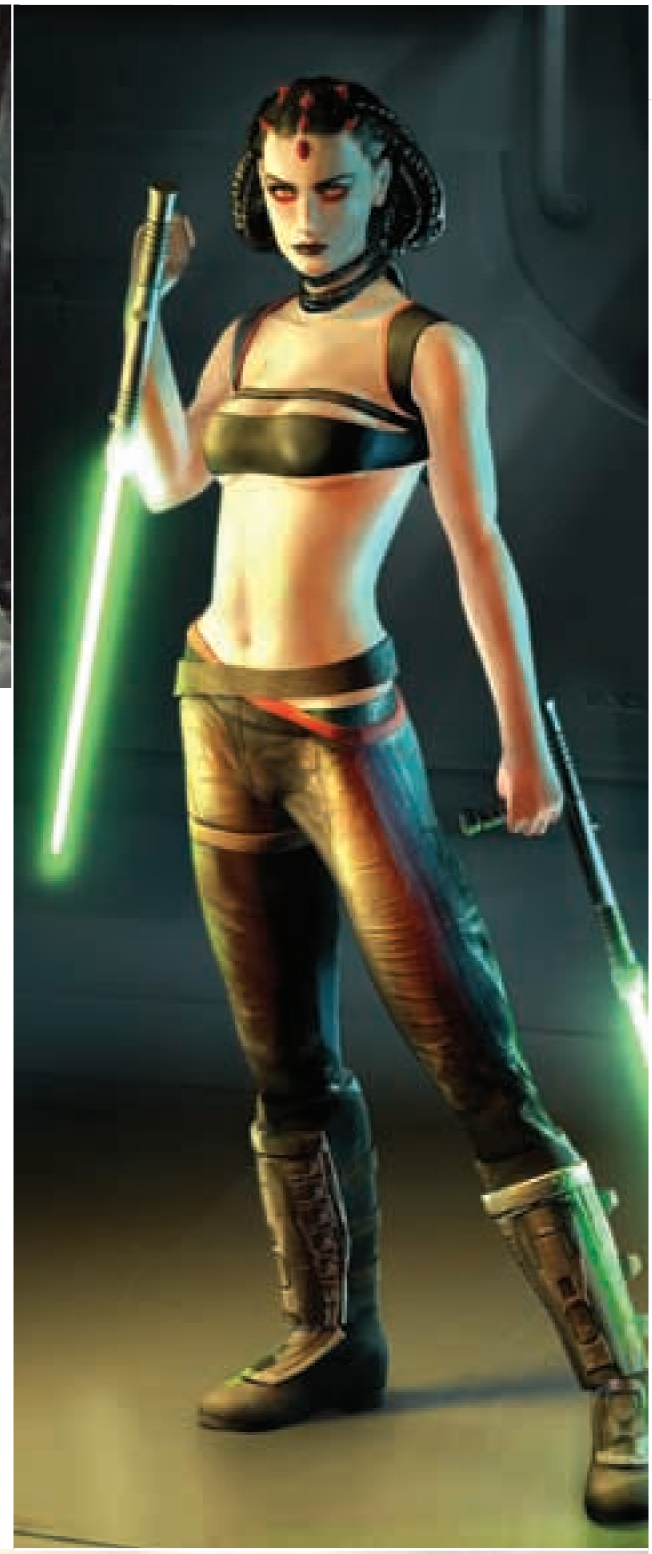


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii

НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Приближается июль, а это значит, что на носу – E3 2008, самая важная игровая выставка в мире. В этом году в ней почему-то отказались участвовать Activision Blizzard и NCsoft, однако все остальные крупные компании в списках значатся. Пока обсуждалась эта новость, всплыла интересная информация о финансовой подоплеке спора. Дело в том, что устроителем E3 является американская ассоциация игровых компаний – ESA. В прошлом году эта торговая организация впервые проводила E3 в нескольких отелях в Санта-Монике и, оказывается, была вынуждена уплатить штраф объемом около $5 млн. лос-анджелесскому выставочному комплексу Convention Center за разрыв контракта. Кроме того, существенно снизились доходы ESA от E3 и, как следствие, ассоциация сильно увеличила членские взносы участников. В итоге Activision Blizzard и LucasArts попросту вышли из ESA. Конечно, в первую очередь эти вести интересны работникам индустрии и американским геймерам, однако E3 уже давным-давно является самым главным праздником для всех людей, интересующихся играми. Что-то вроде чемпионата мира по футболу, «Евровидения» или карнавала в Рио-де-Жанейро. И будет очень плохо, если с E3 что-то случится.
Впрочем, выставки – выставками, а свежие проекты нам анонсируют и без них чуть ли не каждый день.
Появилась первая информация о новой части Prince of Persia – судя по всему, она будет принципиально отличаться от первых трех всем, чем только можно. Большие надежды внушает и The Lord of the Rings: Conquest от Pandemic. Подробнее об этих играх читайте далее, на страницах раздела «Новости». Вообще, на Западе сейчас есть немало хорошо известных геймерам студий, каждый проект которых можно записывать в заведомые хиты, – это и DICE со своей Mirror's Edge, и Obsidian с новой RPG под эгидой Sega, и Ubisoft Montreal с Prince of Persia, и Treyarch, которая сейчас корпит над Call of Duty 5. А вот японские издательства не спешат раскрывать структуру внутренних студий и, как правило, неясно, кто именно работает (известны разве что имена продюсеров) над свежими проектами Konami, Capcom или Square Enix и что от них стоит ожидать.
И последнее. Свежих сводок о битве EA с руководством Take-Two за последние две недели не поступало, однако неожиданно на ту же тему выступил президент Square Enix. Оказывается, его компания рассматривает разные варианты инвестиций в конкурирующие издательства, причем как на родине, так и за рубежом. Вполне может оказаться так, что Take-Two в итоге будет куплена Square Enix и переориентируется на производство криминальных боевиков с восточным колоритом.



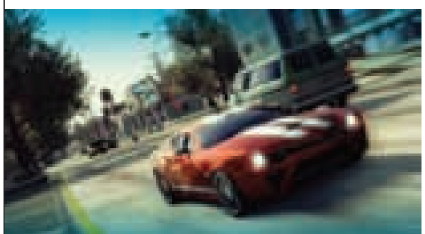


КОРОТКИЕ НОВОСТИ

РАЙСКИЙ ПОРТ

BURNOUT МЧИТСЯ НА PC.

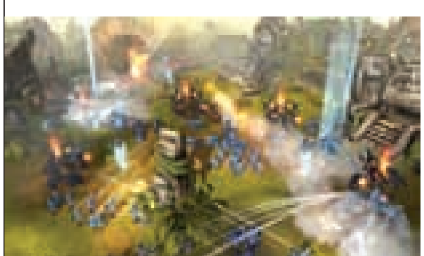
Burnout Paradise, которая уже побывала на PS3 и Xbox 360 и собрала множество наград, пожалует на PC. Примечательно, что это первая игра Burnout на персональных компьютерах (ранее сериал был исключительно консольным). Специально для владельцев PC разработчики улучшат сетевой режим. Кроме того, мы, судя по всему, получим пользовательский редактор. Выход порта намечен на текущий год.



КАРТОЧНЫЙ ДОМИК

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ДЛЯ PC.

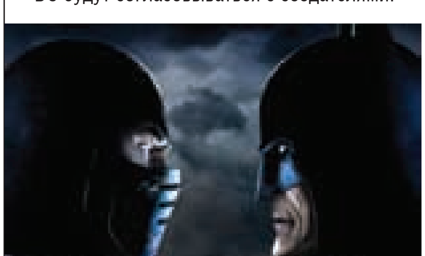
EA Phenomic, команда, известная сериалами The Settlers и Spellforce, теперь работает над стратегией в реальном времени BattleForge. Среди конкурентов новинка выделяется тем, что задействует систему карт, которые игроки могут выигрывать, обменивать, покупать и продавать через Интернет. Как утверждают в EA, тратиться на покупку дополнительных карт необязательно, но, по опыту той же MtG, воздержаться от покупки бустеров мало кому под силу. Выйдет BattleForge этой осенью.



КРОВЬ, КРОВЬ, КРОВЬ!

ИЗ MORTAL KOMBAT ИСЧЕЗНУТ ФАТАЛИТИ?

Когда стало известно, что файтингу Mortal Kombat Vs. DC Universe присвоят рейтинг «Т» (для детей от 13 лет и старше), по Сети поползли тревожные слухи. Дескать, из потасовок уберут знаменитые смертельные удары – фаталити. Эд Бун (Ed Boon), создатель сериала Mortal Kombat, развеял все сомненья. И кровь, и фаталити в игре будут, пусть сами приемы и уступят по жестокости тем, что мы видели в основных выпусках MK. Впрочем, все навыки героев комиксов DC будут согласовываться с создателями.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Подтверждены еще три персонажа, которые появятся в Soul Calibur IV. Это Талим (Talim), Рок (Rock) и Ёсимицу (Yoshimitsu), и все они пожаловали из предыдущих частей сериала.

Bionic Games (никаких ассоциаций с Lego!) – недавно основанная студия, которая еще даже полностью не укомплектовала штат. На работу, впрочем, принимают не абы кого: например, бывших сотрудников Blizzard, Obsidian и Insomniac Games. Известно, что команда работает над action-adventure от третьего лица для Wii.



КНИГА – ЛУЧШИЙ ПОДАРОК

НОВАЯ ACTION-RPG ДЛЯ DS.

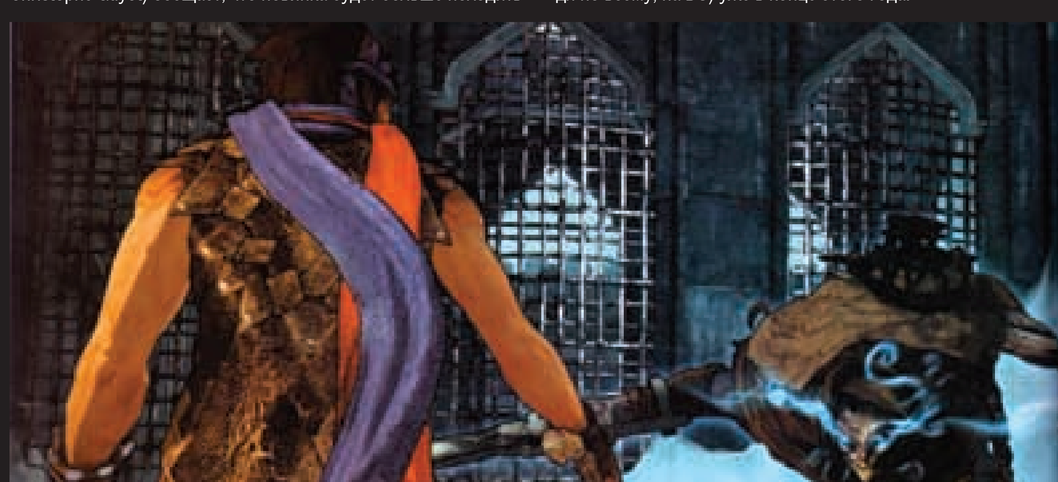
Matrix Software, разработчик Final Fantasy IV для DS, готовит новую action-RPG для портативной системы Nintendo – Avalon Code.

Мальчик Юмил (Yumil) и девочка Тиа (Tia) живут в мире, который находится на грани разрушения. Однажды им в руки попадает книга, рассказывающая, каким будет мир после Армагеддона: что останется прежним, а что изменится. Эта книга не только важна для сюжета, но и задействуется в игровом процессе. Она всегда находится на нижнем экране, и с ее помощью предлагается исследовать мир и изменять его. Геймеру предстоит взять под опеку одного из героев. Бои проходят в реальном времени. Предусмотрено некое подобие любовного симулятора: мы вольны выбирать партнера для героя и развивать их отношения. Также стоит отметить превосходную трехмерную графику, приятную глазу. Avalon Code выйдет в Японии осенью.

ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕРЕЗАГРУЗКА

ГРЯДУТ НЕШУТОЧНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ В СЕРИАЛЕ.

Ubisoft официально призналась, что четвертая часть Prince of Persia выйдет. Она не будет сюжетно связана с трилогией; сценаристы обратились к традиционным персидским мотивам и зороастрийским мифам. В частности, к сказке о двух богах-близнецах – добром Ормазде (Ohrmazd) и злом Аримане (Ahriman). Эти антиподы – два основных божества в зороастризме, религии персов. Согласно одному из мифов, в ходе очередной битвы Ариман был заточен в магический ящик. Но неосторожный вор (по версии Ubisoft, это Принц) открыл коробку, сам не понимая, что же творит. Зло вырвалось на свободу и стало сеять хаос по земле. А Принцу (и нам) предстоит расхлебывать заваренную кашу, постепенно лишая Аримана могущества и на манер Аматэрасу из Okami превращая пустыни обратно в цветущие сады. Креативный директор проекта Жан-Кристоф Гиё (Jean-Christophe Guyot) обещает, что новинка будет больше походить на игры сериала Zelda, чем на предыдущие выпуски Prince of Persia. Среди отличительных черт он называет «не похожие друг на друга уровни», за счет которых геймплей должен стать еще органичней и разнообразнее, чем раньше. А вот от путешествий во времени пришлось отказаться. Дескать, эту идею чересчур затаскали подражатели, так что на смену ей придет что-то новое, а что именно – в Ubisoft пока не рассказывают. Изменится и боевая система. По словам создателей, в ней будет «меньше от God of War и больше от Soul Calibur». Теперь враги не будут играть в «куча-мала на Принце», а предпочтут джентльменские поединки один на один. Платформенные элементы, впрочем, сохранятся.Чтобы еще сильней выделить четвертую часть среди товарок, всю графику выполнят при помощи технологии cel-shading. А самое интересное, что новая часть Prince of Persia выйдет на Xbox 360, PS3 и PC (и, судя по всему, на DS) уже в конце этого года.





АНОНС, ЕЩЕ АНОНС!

ВЕСТИ С КОНФЕРЕНЦИИ ACTIVISION.

8 мая Activision подвела итоги 2008 финансового года (он заканчивается в апреле, теперь же начался 2009), а также не упустила возможности рассказать о планах на будущее.

Например, компания объявила о разработке двух новых выпусков сериала Tony Hawk. Первая игра готовится исключительно для Wii и DS, причем Activision обещает удивить игроков геймплеем, доселе не виданным на портативной системе от Nintendo. Вторая же выйдет ориентировочно лишь весной следующего года на неназванных платформах и станет новым словом в сериале.

Продолжением обзаведется и сериал Call of Duty. Теперь это уже известно абсолютно точно. Call of Duty 5 выйдет на Xbox 360, PS2, PS3, Wii, DS и PC до весны 2009 года. Предположительно, создатели отойдут от темы Второй Мировой войны. Тем более успех Modern Warfare показал, что геймеры сыты высадкой в Нормандии и хотят чего-нибудь свежего. Однако Treyarch (эта команда работала над третьей частью сериала, а теперь трудится над пятой) уверяет, что фанаты WWII-шутеров будут в восторге от их детища. Где же развернутся события Call of Duty 5 на самом деле – коммерческая тайна, и не исключено, что новый театр боевых действий вскоре возьмут на заметку и другие создатели FPS.

Кроме того, Activision взялась за разработку игры по мотивам «Кванта милосердия» (Quantum of Solace на языке Байрона и Свифта), самой свежей серии Бондианы. Известно, что версии для Xbox 360, PS3 и PC выйдут на движке CoD 4. Еще Quantum of Solace появится на PSP, DS, PS2 и Wii – в общей сложности, семь вариантов. Их поделят между собой четыре разных студии (в частности, Xbox 360 и PS3 – вотчина упомянутой выше Treyarch).

Другой анонс: продолжение action-RPG Marvel: Ultimate Alliance, которое появится на PS3, Xbox 360, PC, Wii, DS и PS2 уже в этом году. Дополнительных подробностей не сообщается.

А ТЕПЕРЬ – ДЕСЕРТ

GUITAR HERO IV НА ПОДХОДЕ.

Ежегодный отчет Activision был бы неполным без сведений о Guitar Hero. В предыдущем номере «СИ» мы публиковали репортаж о поездке на студию Harmonix, где полным ходом идет работа над четвертой частью. Теперь же выяснилась дата релиза: GH IV выйдет на Xbox 360, PS3, PS2, Wii и DS к Рождеству.

Кстати, Guitar Hero: On Tour для DS, которая появится на прилавках уже летом, поступит в магазины и в специальном наборе: игра, портативная система и необходимое периферийное оборудование. Пока не уточняется, будет ли консоль из бандла внешне отличаться от обычных DS, как, например, «двухэкранник», что поставлялся вместе с It's a Wonderful World или Final Fantasy Chrystal Chronicles: The Ring of Fates в Японии.







КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

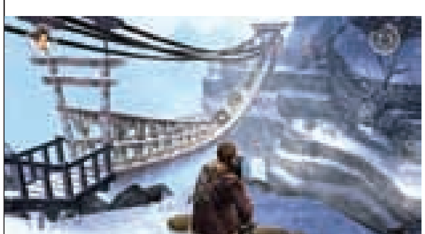
ЗАПАСЛИВАЯ BLIZZARD



ЖДАТЬ ЛИ НАМ DIABLO 3?
Blizzard приобрела интернет-домен Diablo3.com. Ранее там проживало фанатское сообщество, которое теперь переехало на Diablofans.com. Бывший владелец Diablo3.com Роджер Барр (Roger Barr), с которым и велись переговоры о передаче домена Blizzard, уверяет, что представители компании ни слова не сказали о грядущем анонсе. Дескать, Blizzard все время запасается доменными именами. В любом случае, если что-то и станет известно о Diablo 3, то не раньше чем пройдет фестиваль Blizzard Worldwide Invitational, который намечен на конец июня.

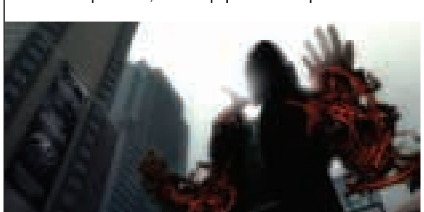
УЧИТЕСЬ ГОВОРИТЬ ПО-КИТАЙСКИ

МУМИЯ ВЕРНЕТСЯ ЭТИМ ЛЕТОМ.
Этим летом на широкие экраны выйдет продолжение известного фильма «Мумия», которое будет озаглавлено «Гробница императора драконов». На этот раз судьба-злодейка забросит Рика и Алекса О'Коннела в Китай и Гималаи обшаривать тамошние гробницы. Разработкой сопутствующей игры для PS2 и Wii займется студия Eurocom (авторы Pirates of the Caribbean: At World's End), а для DS – A2M (создатели Spiderman: Friend or Foe DS). The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor объединит в себе action и головоломки.



ВСЕ ЦВЕТА РАДУГИ

СИСТЕМА «ЗАМЕТНОСТИ» В PROTOTYPE.
Представители Radical Entertainment, которая сейчас работает над Prototype, экшном для Xbox 360, PC и PS3, поведали миру о своей интересной идее. Как вы помните (а если запамятовали, вам напомнит отчет с презентации Sierra в этом номере «СИ»), герой Prototype умеет принимать обличье противников (совсем как в Messiah). Когда вы выглядите как обычный солдат Армии и никто об этом не догадывается, пользовательский интерфейс – серого цвета. Если недруги заподозрят неладное (Алекс убьет кого-нибудь или, не таясь от наблюдателей, сменит вид), экран станет оранжевым. А уж если герой не успеет избавиться от свидетелей до того, как они передадут данные по рации, его станет искать весь гарнизон, а интерфейс «покраснеет».



THQ взялась за издание игры Marvel Super Hero Squad для Xbox 360, PS3, PS2, PSP, PC, Wii и DS. Это название комикса, который собрал в одну могучую кучку многих героев Marvel. Предполагается, что это будет лишь первая игра из цикла, и выйдет она осенью 2009. Также на подходе отдельная серия комиксов и мультсериал.

Сериал Lost in Blue, три части которого уже вышли на DS, вскоре порадует и владельцев Wii. Величать «большую» версию игры следует Survival Kids: Lost in Blue.





ВРЕМЯ РАЗБРАСЫВАТЬ КОЛЬЦА И ВРЕМЯ ИХ СОБИРАТЬ

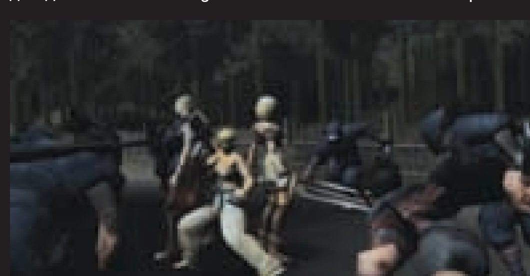
ГОТОВИТСЯ ACTION ПО МОТИВАМ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ».

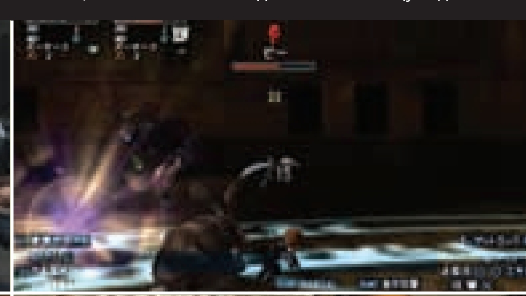
Студия Pandemic взялась за разработку The Lord of the Rings: Conquest. В игре будут старательно воспроизведены все главные сражения трилогии «Властелин Колец» (в том числе и те, что не вошли в фильм). Геймплей же будет сильно напоминать Star Wars: Battlefront, одну из предыдущих работ Pandemic. Перво-наперво нам предстоит выбрать один из четырех классов: воин, лучник, маг и разведчик. Все они, само собой, ведут себя в бою по-разному. Воин, как нетрудно догадаться, мастер ближнего боя, а игра за лучника – традиционный шутер от третьего лица. Маг балуется и дистанционными атаками, и лечением товарищей. Разведчик – любитель подкрасться сзади и перерезать жертве горло (налицо stealth-геймплей).
Итак, выбор сделан – и вперед. Если убьют, отчаиваться не надо, мы снова выбираем класс подопечного и вновь продолжаем бой. По праздникам и за хорошее поведение разрешают сыграть за убергероя: Арагорна, Фродо, Гендальфа, Саурона, Сарумана, Барлога (да-да, встать под знамена Мордора тоже удастся) или кого-нибудь столь же прославленого. У всех этих почтенных господ свои методы показать врагам, где орки зимуют. Но уж если знаменитость убивают, слезы лить поздно: шанс дается только один. Кстати, и противникам сюжетные герои также готовы подсобить. Как бы там ни было, большую часть времени нам придется провести в шкуре простых солдат.
Будут в Conquest и средства передвижения: лошади, Варги, олифанты и даже тролли и энты. Последние, кстати, могут поднимать всякую мелюзгу и кидать ее обратно в толпу. Искусственный интеллект Ваньку не валяет и с удовольствием этим пользуется. Плюс геймеру на откуп дана разнообразная техника (катапульты, тараны, осадные башни и баллисты). Предусмотрены и летающие боевые юниты, и орлы, переносящие солдат из пункта А в пункт Я. Как говорится, будет вам и белка, будет и свисток.
А на закуску – сетевой режим на 16 человек и кооператив на четверых. Conquest поступит в продажу осенью в версиях для Xbox 360, PS3, PC и DS.

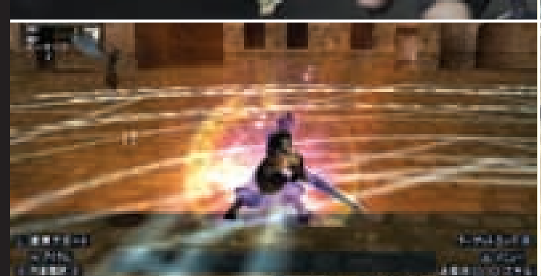
РЫЦАРЬ – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО

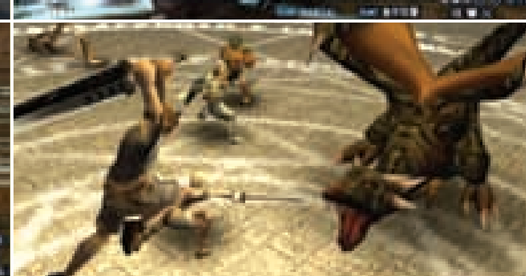
ПРОДОЛЖЕНИЕ RPG ДЛЯ PSP.

Анонсировано американское издание Valhalla Knights 2, продолжения RPG для PSP. Обещаны новые расы, профессии, оружие, заклинания и всевозможные предметы. Геймеров ожидают тактические бои шесть на шесть и сетевая игра для двоих. Valhalla Knights 2 появилась на японских прилавках 29 мая, а в США ее стоит ждать лишь к концу года.









КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НОВЫЙ ПАРТНЕР MARVELOUS



КАК ИЗДАТЕЛЬ HARVEST MOON ПОКОРЯЕТ ШТАТЫ.

Компания Marvelous поручила издание своих проектов на Западе американской XSEED, которая до этого занималась локализацией таких игр, как Wild Arms XF и Shadow Hearts: Tales from the New World. Нам с вами, равно как и остальным жителям Европы, это соглашение на первый взгляд ничего не дает – продукцию Marvelous в Старом Свете распространяет дочернее издательство Rising Star. Но не исключено, что и проекты из портфолио XSEED начнут добираться до нас быстрее, если ими заинтересуются в Rising Star.

WIIWARE – РУКА ПОМОЩИ ОТ NINTENDO

СИГЕРУ МИЯМОТО – О СОСТОЯНИИ ДЕЛ В ЯПОНСКОЙ ИНДУСТРИИ.

Японские издатели охотней выпускают консервативные, но заведомо прибыльные игры, чем решаются на эксперименты. А технологии для производства развлекательных проектов чаще принадлежат крупным корпорациям. Американцы же не прочь рискнуть, и у них больше независимых студий. Так, Сигеру Миямото высказался о подборке проектов для японской версии службы WiiWare и объяснил, почему на Западе картина непременно будет иной. Тем не менее создатель Марио и Данки Конга надеется, что WiiWare поможет мелким японским разработчикам заявить о себе. Когда же его спросили, хотел бы он сейчас в одиночку сделать какую-нибудь игру, Миямото ответил: «Да, мне кажется, это было бы весело».



Фото: Хасан Али Альмась

РЫБНЫЙ ДЕНЬ СЭМА ХАУЗЕРА

ROCKSTAR СОГЛАСНА РАБОТАТЬ ПОД НАЧАЛОМ EA.

Сэм Хаузер, один из двух братьев-соучредителей Rockstar, не против того, чтобы работать под руководством EA, если издательство все же приобретет Take-Two (и, соответственно, Rockstar). Предложение Джона Ричительло он назвал «отличной сделкой» и сообщил, что его вполне устроит стать «рыбешкой помельче, зато в пруду покрупнее». Тем не менее оставлять за EA последнее слово в одобрении проектов студии Хаузер не намерен.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Zotac, ведущий партнер NVIDIA по производству плат расширения и материнских плат, открывает онлайновый игровой турнир – Кубок Zotac. Каждую неделю геймеры смогут участвовать в соревнованиях по Warcraft III и FIFA 2008. Победители получат денежные призы. Также раз в месяц Zotac будет награждать чемпионов высокопроизводительной видеокартой серии GeForce. Турниры по Warcraft III будут проходить по субботам, по FIFA 2008 – по воскресеньям. Дополнительную информацию вы найдете на сайте www.zotac-cup.de.



НЕ ПЕРЕВЕДУТСЯ ИГРЫ НА PSP!

ДЭВИД РИВЗ УТЕШАЕТ ПОКЛОННИКОВ ПРИСТАВКИ.

Sony не оказывает должную поддержку PSP – такой вывод напрашивался по итогам PlayStation Day, пресс-показа продукции, которую компания готовит к релизу. Для портативной платформы предназначены лишь неэксклюзивные Echochrome и Buzz! Quiz Master. Ситуацию прокомментировал Дэвид Ривз, президент европейского отделения Sony, в интервью порталу gamesindustry.biz.

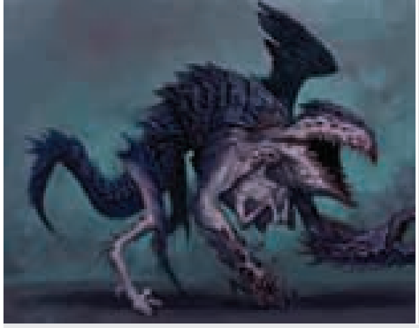
«Положа руку на сердце, хотелось бы нам видеть больше игр для PSP? Конечно, хотелось бы!» – признался Ривз. Но нигде, кроме Страны восходящего солнца, независимые издательства не спешат откликнуться на его призыв. В ней за этот год было продано свыше 1.6 млн приставок, и местные разработчики платформой очень заинтересовались. «За прошедшие шесть месяцев мы убедились, что многие японские студии подготовили совершенно исключительные игры, – поведал Ривз. – Эти проекты – не Monster Hunter 2nd G или что-то подобное, но они создаются и будут локализованы на Западе».

BIOWARE ПРИСЛУШАЛАСЬ К ФЭНАМ

ЗАЩИТЫ ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НЕ БУДЕТ.

PC-версии Mass Effect и Spore чуть было не снабдили защитой от копирования, которая требует удостоверять в онлайне непиратское происхождение установленной игры каждые десять дней. Тем, кто проверку пропустил, пусть и по уважительным причинам, предписывалось обращаться в службу поддержки и клацать зубами в ожидании, когда же игру наконец удастся запустить вновь. Возмущенные возгласы фэнов в Bioware услышали, и управляющий официальным коммьюнити Джей Ватаманьюк (Jay Watamaniuk) оставил на форуме официальное сообщение: все жалобы учтены, защита от копирования для Mass Effect и Spore видоизменится. Как она будет выглядеть в России, читайте в репортаже о Mass Effect далее в этом номере. На Западе многократное подтверждение подлинности заменят одним – во время инсталляции и первого запуска. Одну купленную копию разрешено установить на трех разных компьютерах; все просьбы о дополнительных установках служба поддержки рассмотрит в индивидуальном порядке. Если же геймер скачает свежий контент, его копию игры вновь подвергнут обязательной онлайн-проверке.






ГЛАВНАЯ ПЛАТФОРМА – ОНЛАЙН!

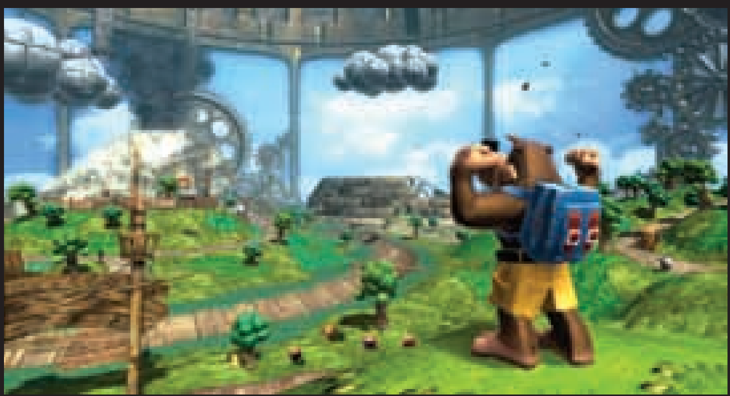
DICE ДЕЛАЕТ СТАВКУ НА ОНЛАЙН, EA БЛАГОДАРИТ WOW.

Бен Казинс (Ben Cousins), исполнительный продюсер компании DICE и старший продюсер онлайнового шутера Battlefield Heroes, уверен, что за интернет-развлечениями будущее. «Люди спорят, какая из двух платформ приютит все грядущие новинки – Playstation или Xbox. – сообщил он. – А я считаю, что «выстрелит» Сеть, и неважно, будете ли вы играть в сетевые игры на PC, iPhone или Mac». Он не одинок в этом мнении: то же самое вам скажут все разработчики онлайновых проектов. Но какая именно модель распространения игр окажется самой успешной и в чем преимущество Интернета (к примеру, многообещающие перспективы социальных сетей), Казинс не уточнил. А вот Джош Дрешер (Josh Drescher), старший дизайнер в студии EA Mythic, рассуждая о причинах успеха фэнтезийных MMO, общими заявлениями не ограничился и прямо заявил, что за все следует благодарить World of Warcraft. «Обратите внимание, после выхода WoW увеличилось число успешных MMO-проектов. Конечно, ни одному из них не удалось перешагнуть порог в 10 млн подписчиков, но на разных платформах появилось очень много онлайновых игр, которые добились лучших результатов, чем все их предшественницы». «Рынок расширился, и, как следствие, люди стали куда восприимчивей и терпимей к новым идеям, – добавил Джош. – Если в индустрии есть компания-лидер, способная привлечь внимание потребителей, остальным гораздо легче заинтересовать уже собранную первопроходцами аудиторию чем-то еще». Напомним, что EA Mythic сейчас занята разработкой Warhammer Online и надеется не только не ударить в грязь лицом, но и потягаться с Blizzard на равных.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ XBOX 360

SONY И MICROSOFT СВЕРЯЮТ ПОКАЗАТЕЛИ.

Шейн Ким, вице-президент игрового подразделения Microsoft, заявил, что 2008 год станет для Xbox 360 еще более успешным, чем предыдущий. Причиной грядущих побед он назвал «стратегию эксклюзивного контента в больших объемах». «Это такие игры, как Gears of War 2, Fable 2, Banjo. И не стоит забывать о нашем лидерстве в онлайне за счет Xbox Live». Ким также высказал сомнения, что Европа по-прежнему останется оплотом Sony. «Пусть цифры говорят сами за себя. Продажи версии GTA IV для Xbox 360 в Европе оказались выше, чем продажи версии для PS3». Действительно, представители крупной торговой сети Gamestop заявили, что, по их данным, на каждые две реализованные копии GTA IV для Xbox 360 приходится одна для PS3. Но Gamestop – американская сеть. И успеха, как не преминули тут же уточнить в Sony, Microsoft добилась не столько за счет эксклюзивного контента, сколько благодаря большой базе пользователей. Со времени запуска обеих платформ американцы приобрели 9.9 млн Xbox 360 и 4.1 PS3. «Так что нас [Sony – прим. ред.] соотношение 2 к 1 очень радует, – поведал старший вице-президент по маркетингу Питер Дилле. – Если бы у нас было такое же преимущество, как у Microsoft в США, мы бы подобным результатом не хвастались».
А что же Европа? Версия GTA IV для PS3 вскарабкалась на вершину испанского и немецкого чартов продаж, переплюнув товарку. Но в первую неделю продаж на Туманном Альбионе геймеры и впрямь охотней хватали вариант для Xbox 360: его продали на 100 тыс. копий больше, чем версий для PS3.
Вывод напрашивается сам собой: война консолей не прекращается. И для Microsoft, как и для Sony, каждый успех – повод громко и обстоятельно заявить о своем лидерстве на рынке.



Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Триумф Grand Theft Auto IV был ожидаем. Шесть миллионов копий за неделю! В Великобритании GTA IV стала самой быстро продаваемой игрой, побив рекорд, удерживаемый San Andreas (шестьсот тысяч в сутки против пятисот у SA). В крупнейшей в мире сети магазинов видеоигр GameStop версия GTA IV для Xbox 360 вдвое обошла по продажам версию для PS3. В России же ситуация диаметрально противоположная.
Wii Fit стартовала тоже очень хорошо – не поставив рекорда, но заняв шестую позицию в том самом списке, где царят две GTA. В первую неделю продаж – до дебюта GTA IV – Wii Fit лидировала в британском топ 10.
В Японии при двух неизменных лидерах третье место заняла как-то неприлично поздно стартовавшая Link's Crossbow Training. А долгожданная Valkyria Chronicles достаточно большим успехом, как видно, не пользуется – лишь 100 тысяч копий за две недели. В России же безмерно популярна World of Warcraft – больше даже, чем замечательная «Легенда о рыцаре», удостоившаяся лишь второй позиции хит-парада.



Viking: Battle for Asgard
ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360

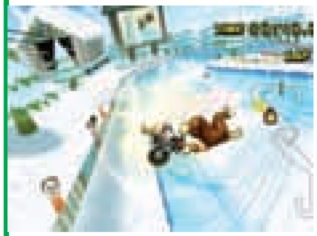
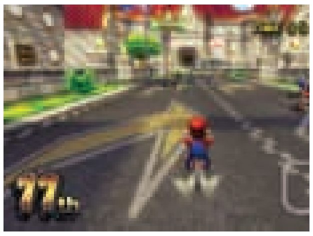
Европейский хит-парад




■	1	Grand Theft Auto IV	Take-Two
■	2	Wii Fit	Nintendo
▲	3	Wii Play	Nintendo
▼	4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
■	5	Iron Man	Sega
▲	6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
▼	7	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
▼	8	Gran Turismo 5: Prologue	Sony
▼	9	Mario Kart Wii	Nintendo
▼	10	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

–	1	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
–	2	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
■	3	Link's Crossbow Training	Nintendo	Wii
–	4	Wii Fit	Nintendo	Wii
▼	5	Meccha Taiko no Tatsujin DS Nanatsu no Shima no Daibouken	Namco Bandai	DS
–	6	Pokemon Ranger: Batonnage	Nintendo	DS
▲	7	Mario Kart DS	Nintendo	DS
▼	8	DS Bimoji Training	Nintendo	DS
■	9	Emblem of Gundam	Namco Bandai	DS
■	10	Valkyria Chronicles	Sega	PS3

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

▲ игра поднялась в хит-параде
▼ игра опустилась
■ впервые попала
– позиция не изменилась

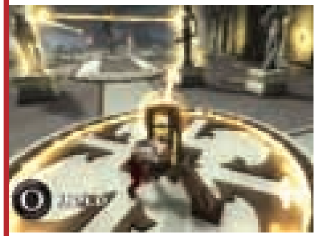
PS2 (GamePark)




–	1	God of War 2
–	2	Black
–	3	Tekken 5
▲	4	Killzone (русская версия)
–	5	Need for Speed Carbon
▲	6	UEFA Euro 2008
▲	7	Need for Speed: Most Wanted
▼	8	FIFA 08 (русская версия)
▲	9	Final Fantasy XII
▲	10	Gran Turismo 4

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

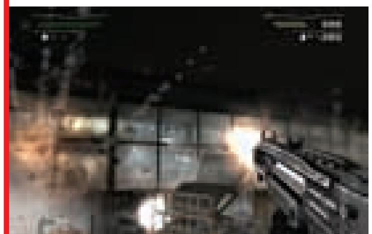
PSP (GamePark)




–	1	God of War: Chains of Olympus
▲	2	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▼	3	Loco Roco (русская версия)
▼	4	Tekken: Dark Resurrection
–	5	Крэш: Битва титанов
▲	6	Daxter
▲	7	Pursuit Force: Extreme Justice
–	8	Пираты Карибского моря: На краю света
■	9	UEFA Euro 2008
▲	10	TMNT

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



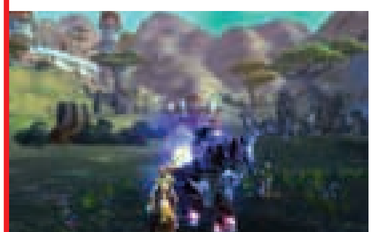
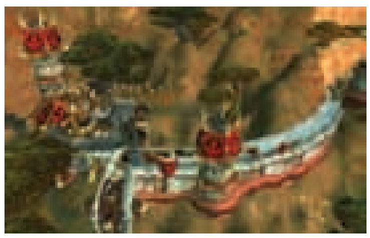

1	Black
2	Medal of Honor: European Assault
3	Need for Speed: Most Wanted
4	The Lord of the Rings: Return of the King
5	FIFA 07
6	Fight Night Round 3
7	Battlefield 2: Modern Combat
8	The Lord of the Rings: The Two Towers
9	Tekken 5
10	Need for Speed Carbon

Xbox 360



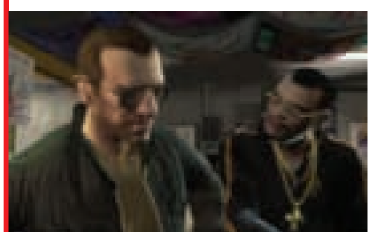
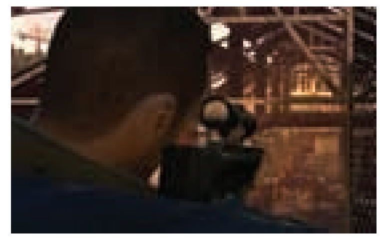

1	Grand Theft Auto IV
2	Fight Night Round 3
3	Army of Two
4	Def Jam: Icon
5	Viking: Battle for Asgard
6	Battlefield 2: Modern Combat
7	NBA Street Homecourt
8	Assassin's Creed
9	Condemned 2
10	Burnout Revenge

PC (Box)

1	World of Warcraft
2	King's Bounty: Легенда о рыцаре
3	The Sims 2: Увлечения
4	The Sims 2: Кухня и Ванная. Дизайн интерьера. Каталог
5	The Sims 2 (русская версия)
6	Command & Conquer 3: Ярость Кейна
7	Турпор (коллекционное издание)
8	The Lord of the Rings: Return of the King
9	UEFA Euto 2008
10	World of Warcraft: The Burning Crusade

PS3

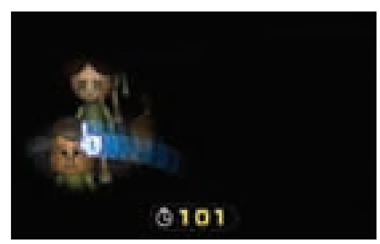
1	Grand Theft Auto IV
2	Gran Turismo 5: Prologue
3	Viking: Battle for Asgard
4	Army of Two
5	Condemned 2
6	UEFA Euro 2008
7	Burnout Paradise
8	Call of Duty 4: Modern Warfare
9	Железный человек
10	Virtua Fighter 5

PC (Jewel)




1	Assassin's Creed Director's Cut
2	King's Bounty: Легенда о рыцаре
3	Турпор
4	Counter Strike Source
5	Need for Speed: Most Wanted
6	9 рота
7	Call of Duty 4: Modern Warfare
8	Снайпер: Цена победы
9	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
10	Противостояние Европа 2015

Nintendo (DS и Wii)

1	Wii Play	Wii
2	Mario Kart Wii	Wii
3	Wii Zapper + Link's Crossbow Training	Wii
4	Guitar Hero 3	Wii
5	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
6	Super Mario Galaxy	Wii
7	Naruto Ninja Destiny	DS
8	Dancing Stage: Hottest Party	Wii
9	Endless Ocean	Wii
10	Metroid Prime 3: Corruption	Wii

PSP

1	God of War: Chains of Olympus
2	Tekken: Dark Resurrection
3	Need for Speed Carbon: Own the City
4	Medal of Honor Heroes
5	Grand Theft Auto: Vice City Stories
6	SSX On Tour
7	FIFA Street 2
8	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
9	Lord of the Rings Tactics
10	Burnout Dominator

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Париж

Инициация

С трапа я спрыгнул с вящей аккуратностью и свежими мыслями. Именно здесь я был двенадцать лет назад. Или нет? В такие моменты всегда возникает обманчивое ощущение: «О, а я помню вон ту башенку. Да-да, и пацан в синей кепке стоял на той же клумбе». А тут еще и обстановка располагала: к самолету был приставлен трап, а неподалеку пыхтел автобус. До терминала. Прямо как в прошлом веке, ты смотри.

Воздух свежий, солнечно, но слегка зябко – при тех же 17 градусах Москва казалась теплее. В этом отношении Париж мне всегда напоминал Питер. Те же дома – сплошь памятники архитектуры, то же «былое величие», гроздьями свисающее с крыш в виде скульптур или барельефов. И неуклюжий XXI век, пытающийся втиснуться в обветшалую роскошь, словно извиняясь, дескать, красота-красотой, а жизнь-то идет. Тот же холодок от стен. Зябко. Ладно, поежились и хватит. Некогда.

Шарлотта

Разглядывая толпу встречающих, я инстинктивно искал веселый и сумасбродный народ – журналистов. Их не обнаружил, зато нашел одиноко стоящую девочку со светлыми волосами и табличкой «Metal Gear Solid 4 Media». Может быть, это та самая «психологическая война», о которой говорил Кодзима, но смотрел я вовсе не на красочный плакат. Вот так взял и утонул в голубизне глаз, разом вспомнил все французские слова, забыл, потом снова вспомнил, но уже английские. Здравствуйте, я приехал шершеть себе ля фам... то есть, говорю, это вы меня ждете? Очаровательное создание представилось Шарлоттой, неуклюже подхватило пакеты, набитые конвертами для приезжающей прессы, отказалось от предложенной помощи и деловито зашуршало на улицу, к выходу. В голове буйствовала метель из фраз на всех языках: «самая настоящая француженка, да еще с таким именем… Шарлотт (оригинальное произношение)…». Взглянув на меня, девушка многозначительно заметила: «Я просто встречаю, довезу до отеля и обратно». Мой ответ, полный разочарования, заглушило подъехавшее такси, за рулем которого сидел друг Шарлотты и наш личный водитель. Кажется, его звали Даниэль. Или Эмильен?

Париж от аэропорта Шарля де Голля до окраин, как ни странно, похож на Москву. Такая же стандартная застройка, многоэтажные дома, даже дворики и припаркованные где попало машинки. Единственное, но существенное отличие – красивые и удобные развязки и повсюду чистота на улицах. Такое ощущение, что дорожная пыль – это наше, российское, ноу-хау. Пора пользу извлекать, раз эксклюзив. Пока мои проводники о чем-то болтали, я пытался запоминать маршрут, пытался не заснуть, пытался посчитать количество машин-иномарок, пытался представить размах происходящего, раз уж они так с каждым нянчатся. На моем личном боевом пакете оранжевым маркером было написано: «LX634 10H30 Charlotte». Внутри – приветственная книжка-блокнот с расписанием, картой города, чертежами отеля и распорядком питательно-обеденных мероприятий. Помимо этого – бэджик с именем и шариковая ручка для заметок в вышеупомянутом блокнотике. Все пестрит портретами Снэйка и логотипами Konami.

Отель

Сердце грело нежное прощальное «туда иди» от чудесной юной мадемуазель Шарлотты. В вестибюле гостиницы шла регистрация гостей. Вот здесь-то и развернулась вся разномастная журналистская братия. Тут вам и немцы, и португальцы, и бразильцы, да еще сами французы в придачу, плюс два поляка. По официальным данным, собралось примерно 70 корреспондентов со всего мира, хотя на толпу это совсем не походило. На вид человек тридцать, от силы пятьдесят. Причиной тому стал просторный шикарный Гранд Отель Интерконтиненталь, построенный еще в 1862 году прямо напротив Гранд Опера. Гостей расселяли по всем этажам, а знакомиться с игрой предлагалось в конференц-зале Salon Berlioz на цокольном этаже.

Пролог

Для нормального существования каждой живой легенде как воздух нужны шик, кураж и грандиозные праздники. Хидео, свет наш, Кодзима не стал исключением и решил закатить пир на весь мир, устроив презентацию Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Гостям предлагали не просто опробовать игру, а полностью пройти ее финальный вариант. Российским журналистам досталось всего одно приглашение, вот об этой поездке мы вам и поведаем. Усаживайтесь поудобнее, нас ждет маршрут Москва-Цюрих-Париж.





4 Guns of the Patriots

Режим от первого лица – о, как много о нем судачили. И действительно – теперь, зажав по умолчанию левый шифт, мы смотрим на происходящее как бы глазами героя и вполне себе метко стреляем правым шифтом. Для пущей точности можно нажать треугольник и глянуть сквозь риску или снайперский прицел. Возможность передвижения при этом сохраняется и, при желании, удастся сделать из MGS4 классический шутер. Хотя незачем – все происходящее вокруг пропустим.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3

ЖАНР:
action-adventure.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami

РАЗРАБОТЧИК:
Kojima Productions

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ДАТА ВЫХОДА:
12 июня 2008 года

ОНЛАЙН:
http://www.konami.jp/mgs4/en/

Автор:
Omega
omega@omega.fm

Первый день

Покончив с регистрацией и восхитившись номерами, большинство из нас спустилось прямиком на минус первый этаж, в царство Metal Gear Solid 4. Можно долго петь дифирамбы организаторам «ревью-эвента» (так официально окрестили мероприятие). Для каждого журналиста – свой столик с телевизором и джойпадом Sixaxis, не оскудевающие запасы бутылочек с водой, буфет с бесплатными напитками поблизости и… массаж. Оставим описание подобного лакомства на десерт и перейдем сразу к кнопочке Start, а то поклонники сериала уже наверняка заждались.

По сравнению с предыдущими выпусками, четвертая часть оказалась гораздо кинематографичней. Первое, с чем я столкнулся при попытке описать геймплей, – отсутствие привычной структуризации (тут едим, там бьем босса). Смотрится Metal Gear Solid 4, да и проходится как кино – максимально плавные переходы между событиями и минимум однообразных действий. Далеко ходить не будем – самое начало игры. Изрядно постаревшего Снэйка забрасывают на Ближний Восток. На дворе 2014 год, а повышенная дегенерация клеток дает о себе знать быстрее, чем хотелось бы. Результат – спину ломит, пистолет какой-то непривычно тяжелый, зараза, а Кодзима, старый боевой товарищ, еще и повесил слева вверху линейку с именем Old Snake. Намеки на возраст проходят алой ниточкой через все повествование и набивают оскомину самому Змейку, который с каждым разом еще сильней злится, когда его беспричинно старят в диалогах. Но это потом. Пока перед нами кожаные ботинки производства ближневосточной фабрики, и в них басурман арабской наружности. Пора с ним что-то делать, а то залежались мы под грузовичком, так и простыть можно.

Несмотря на недвусмысленную фразу «теперь война не имеет национальности», прозвучавшую с экрана прямо перед началом боевых действий, суть конфликта не из-

Элла Сиберт

Приятным сюрпризом оказалось знакомство с менеджером европейского отделения Konami, ответственным за все это действо. Строгие сугубо деловые письма по электронной почте (а именно Элла занималась рассылкой журналистам документации и приглашений) с четкой немецкой подписью Siebert, оказывается исходили от милой и обаятельной… соотечественницы. В некотором роде. Описать словами, как я удивился, когда Элла подошла ко мне и на чистом русском поздоровалась, не рискну. Оказывается, она владеет в совершенстве не только тройкой основных языков Европы. Родившись и до десяти лет прожив в Советском Союзе, Элла уехала с родителями в Германию, но родную речь не забыла. Потом приобрела навыки синхронного переводчика. Заботясь о комфорте и уюте гостей студии, Элла общалась почти со всеми, а у меня, по чести сказать, сложилось впечатление, что примерно половину времени я провел в философских беседах именно с ней. Она – человек, приложивший руку к изданиям большинства игр Konami в Европе, начиная с Silent Hill 2. Удивительная, незаурядная женщина.



Кто бы мог подумать, что Отакон использует разработки Sony?

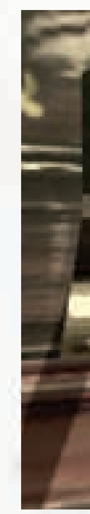


Solid Eye на страже. Заменяя бинокль (не забываем, что по сути это монокль), устройство продолжает снабжать игрока подробной информацией.



Одна из четырех красоток Beauty & Beast. Являясь сверхоружием, они сыграют значительную роль в истории.





Drum Can – именно так называется современный аналог коробок и прочих переносных укрытий. Теперь можно прятаться в проржавевшей железной бочке, а за ненадобностью сворачивать ее и убирать в карман. Металл защитит от пуль, а также при необходимости весело прокатится по врагам. Никаких особых нововведений в этом нет, однако есть странный нюанс. Бочка-то насквозь проржавевшая и дырявая как сито, так что сквозь отверстия легко проходят солнечные лучи. А вот сидящего внутри нее Снэйка почему-то не видно. Даже игроку. Ну и дела.

Пустыня, горячие пески, полуразвалившиеся городские постройки восточного типа – везде идет битва, и мы в ней на своей собственной стороне.

менилась – повстанцы в чалмах против солдат в бронежилетах. Но оставим это как повод для размышлений после сытного мирного ужина, ибо теперь Снэйк воистину вне разборок. Пустыня, горячие пески, полуразвалившиеся городские постройки восточного типа – везде идет битва, и мы в ней на своей собственной стороне. Отряды частной военной организации Outer Haven и местное ополчение стараются выжить, а главный герой под чутким руководством геймера может стать Солидным подспорьем из сил, либо же последовать примеру миротворцев и даже пройти весь MGS4 без единого убийства.

Но и без поддержки Снейка Outer Haven на голову превосходит противников за счет «гекко». Тех самых громадных механических цыплят, которых все уже видели, – башенок из стали с органическими ногами. Странная конструкция, но эффективная – до жути. Пара гигантских скачков, и цельнометаллический чокобо сканирует героя в инфракрасном спектре. И бесполезно притворяться, например, арбузом полосатым. Ведь умные роботы реагируют именно на тепловое излучение.

Отакон

Когда речь заходит о достижениях науки и техники в сериале Metal Gear Solid, нельзя не вспомнить об Отаконе. Точнее, он один и снабжает Снэйка всевозможными хай-тековыми новинками. Первым к нам почти в самом начале попадает Mk. II. Для тех, кто не забыл один из проектов Хидео Кодзимы для Sega CD, Snatcher, это будет долгожданным сюрпризом. Долгожданным – потому что крошку-робота там звали именно Metal Gear и мы все гадали, когда же он появится. Сюрпризом – потому что выглядит помощник именно так, как и в Snatcher. У него полезный, но не сказать чтобы обширный набор умений. Например, он повсюду сопровождает Снэйка, оставаясь невидимым благодаря маскировке, и транслирует происходящее Отакону. Чтобы самому задействовать Mk II, Снейку достаточно выбрать робота в привычной ветеранам MGS линейке-инвентаре слева. После этого оперативник сможет обозревать окрестности с высоты роста «гэджета» и проводить разведвылазки. Эта штука напоминает усовершенствованную портативную камеру на щупе, которую используют спецназовцы для заглядывания за угол или под дверь. По сюжету, разумеется, устройство играет куда большую роль, помогая оставаться на связи с Отаконом и компанией. Кроме того, оно способно бить неприятелей током и подзаряжать вечно садящийся аккумулятор Solid Eye. Что такое Solid Eye? О, это научно обоснованная замена тем радарам, которые мы наблюдали в предыдущих выпусках. Новая разработка Отакона отслеживает все живые объекты и обозначает их присутствие пульсирующими точками. Что примечательно, вороны или мыши порой тоже могут напугать игрока, но приноровившись, начинаешь отличать их от людей. На этом функции SE не заканчиваются. Он неутомимо снабжает Снейка инфор-





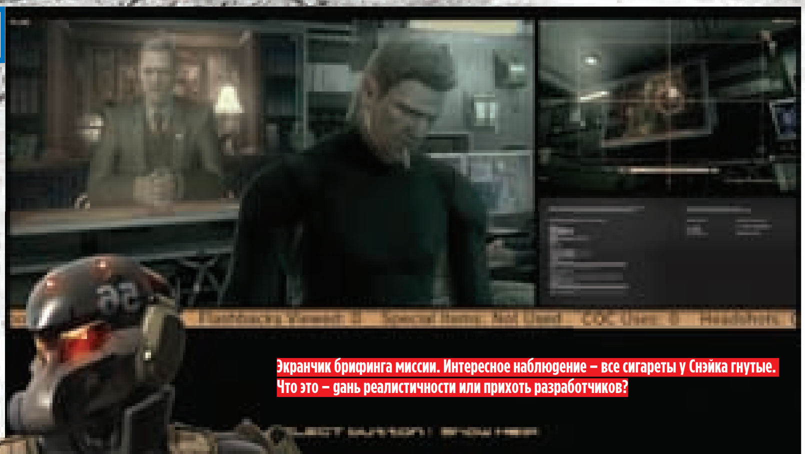
Локтем в бетон, обоймой в размытую текстуру. Вот и аргументы не в пользу графики – местами она и правда слабовата.

мацией о боевой обстановке: подсказывает название валяющегося оружия, наименование противника и его положение в пределах видимости. Словом, отключая окуляр, становишься ощутимо беспомощен. Кстати, второй режим этого монокля на левом глазу – прибор ночного видения. Его придется использовать реже, хотя в одном из эпизодов игры он придется весьма кстати.

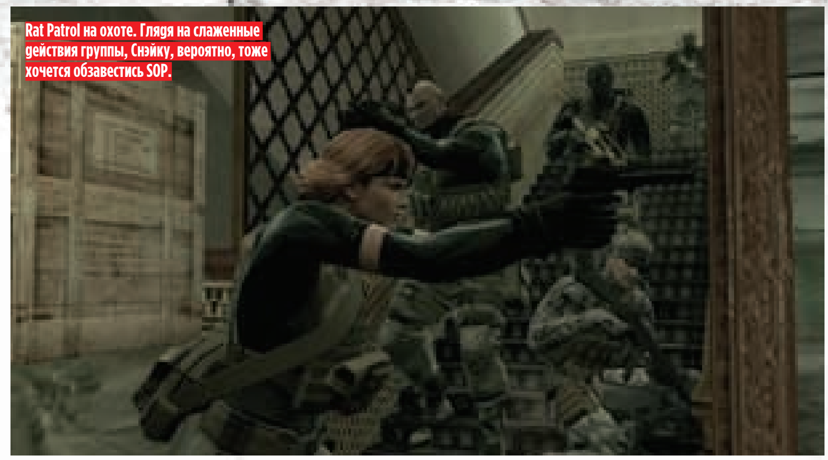
Дребин

Представим такую ситуацию. У вас недостаток адреналина в крови, вы считаете себя знатоком MGS и вообще спецназовцем, так что выбираете режим сложности Big Boss Extreme. Не успели отгреметь фанфары вступительного ролика, как Снэйк тут же получает в лоб прикладом, а патронов у него, как выясняется, считай что и нет.

Воевать в открытую с толпами соперников, да без боеприпасов – чистое самоубийство. Выход прост: потрошить карманы поверженных врагов. Но отныне сделать это не так-то просто. Развитие нанотехнологий позволило «залочить» оружие под конкретного пользователя, то есть сделать недоступным для противника. Солдатам под кожу вводят микроскопических нанороботов, которые создают определенный контур в кончиках пальцев, а тот, в свою очередь, считывается спусковым крючком орудия смерти. Если не совпадает – извините, скажите спасибо, что самодетонацию не встроили. Совпадает – отлично, мы живем, другие умирают. В Metal Gear Solid 4 существует как «общедоступное» оружие, так и «запароленное». Это все замечательно, но что же делать Снэйку? Снимать блокировку призван… NPC. Зовут его Дребин, а если точнее – Drebin 893. Почему после имени следует цифра? Да потому что Дребиных – сотни, и все они готовы в любой момент предоставить услуги по «очистке» оружия, продать винтовку-другую, а



Экранчик брифинга миссии. Интересное наблюдение – все сигареты у Снэйка гнутые. Что это – дань реалистичности или прихоть разработчиков?



Rat Patrol на охоте. Глядя на слаженные действия группы, Снэйку, вероятно, тоже хочется обзавестись SOP.



также боеприпасы. Скажем больше – нанотехнологии позволили Дребину проникнуть и в start-меню, так что даже жаркий поединок можно прервать, поставив игру на паузу, полистать не спеша список доступных автоматов, пистолетов и прочих приспособлений, а при наличии достаточного количества Drebin Points заняться тюнингом и прочими усовершенствованиями. DP начисляются и за особые достижения, и за сбор предметов. Завалили гекко, подобрали точно такой же гранатомет, какой уже есть в комплекте? Едва заметные строчки пробегут в правом углу – это быстрый подсчет стоимости в DP-валюте. Впрочем, не будем относиться слишком строго к таким притянутым за уши… дребиным. Это – кинематограф, как уже говорилось вначале. Да и на научную достоверность никто не претендует, как мы узнаем чуть позднее.

Питательный перерыв

О, эти обеды, ужины и завтраки. Какие три волшебных слова! Ничего удивительного, ведь французы – известные гурманы. Именно они, как никто другой, умеют превращать обычную еду в шедевр кулинарного искусства. Именно они предпочитают острым и ярким специям – тонкость вкуса и минимум кетчупо-горчичных соусов. Одно филе рыбки, приготовленное пятью разными способами, заставляло подходить к столу снова и снова. Привычный галдеж на животрепещущие темы стихал и заводился новый – о яствах. Куда там Снэйку, который завис с боссом на паузе – они подождут, перекусят лапшой быстрого приготовления. В конце концов, пайки никто не отменял. А у нас – сыр, десерт и шардоне.

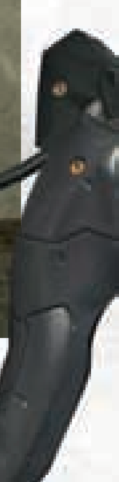
Два вечера мы провели в ресторанах Парижа. Первый – в уютном кафе неподалеку от Эйфелевой Башни. Второй – в странном подвальчике, оформленном в марокканском стиле, с афрофранцузом у входа. Там подавали подозрительную еду преимущественно из овощей, а прекрасные девушки исполняли танец живота. Меня, аки пионера, вызвала прямо в центр зала мадемуазель, отплясывавшая со змеей. Громадного красивого питона аккуратно переложили мне на плечо под дикий визг сидевших неподалеку девчонок и улюлюканье парней, тут же принявшихся фотографировать это безобразие. Змейка оказалась очень славной и доброй, правда, по словам Эллы Сиберт, было заметно, что чешуйчатая устала от шума и гама – все время норовила куда-нибудь сбежать. И вот так у меня со всеми француженками.

Овощной рацион, как оказалось, не пришелся по вкусу не только нашей, журналистской братии. Как посетовали Кен и Аки, вышедшие покурить на улицу (Кен Имаидзуми – вторая персона после Кодзимы в Kojima Productions, Аки Сайто – переводчик), острая пища японской делегации не по нутру. К слову, Кен рассказал что сам недавно был в Марокко (видимо, собирал информацию для игры) и там ему подобных изысков хватило до чертиков.

Зато та самая воздушная рыбка в отеле понравилась всем. На следующий день во время перерыва на ланч и Кен, и сам Хидео Кодзима поделились ценной информацией… нет, не о MGS4, увольте,



Личное подразделение Ликвида F.R.O.G. в действии. В жертву красивым воздушным пируэтам принесена эффективность – «лягушек» не назовешь серьезным противником.

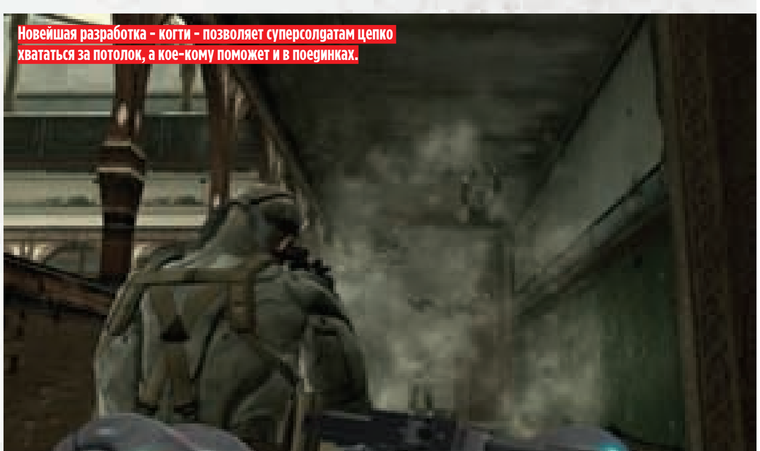




мы же обедаем. Вооружившись столовыми приборами, они рассказали о любви к филе из морского осетра. Японцы, поверьте, просто обожают говорить о еде.

Второй заход на игру

Чревоугодием застольные беседы с японцами, впрочем, не ограничивались. Улучив момент, я спросил про «шикарный» русский язык в MGS3, на что разработчики потупили очи и признались, что сами в курсе, правда, хотели как лучше. В новом же творении носителям Великого и Могучего режет слух всего одна фраза, не уступающая, впрочем, перлам из более ранних выпусков: «Оцелотова хватка: нет мира без войны».
История очередной части оказалась куда проще, чем предыдущие, а о чем в ней пойдет речь, ясно уже по названию. Guns of the Patriots – разве может быть формулировка еще прозрачней? Частные военные организации, подвластные им гекко, да или хотя бы напичканные нанороботами солдаты – все это оружие Патриотов. Некогда созданное, но однажды вышедшее из-под контроля. Ликвид Оцелот, как владелец Outer Haven, активно использует эту брешь в системе, захватывая один регион за другим, истребляя наемников и даже простых ополченцев не совсем обычными методами. Повальная нанороботизация по инициативе тех же самых Патриотов, в итоге их и сгубила. В каждой живой боевой единице теперь есть эти крошечные создания. В каждой, а значит, стоит разработать способ подавления, а может даже и контроля микротехнологий извне, как таким умельцам откроются поистине безграничные возможности.
По заверениям Кодзимы, MGS4 – действительно последняя игра сериала, и поэтому сюжет выстроен так, что большинство загадок и тайн наконец-то прояснятся. Причем на этот раз откроют все без утайки, не отделываясь иносказаниями. Вернулось много старых знакомцев, а «пасхальных яиц» и вовсе неисчислимое коли-



Новейшая разработка - когти - позволяет суперсолдатам цепко хвататься за потолок, а кое-кому поможет и в поединках.





Современный камуфляж – это хорошо! Главное, чтобы игрок не потерял Снэйка.

Metal Gear Online

Когда журналистов подпустили к заветным PS3 с игрой, консоли не были подключены к сети Интернет. Тем самым, минус опция Extras, минус Metal Gear Online. Но позднее Игорю Сонину все же удалось опробовать режим – подробности ищите в демотесте на соседних страницах.



Octocamo – долой громоздкие чемоданчики со сменной одеждой! Маскироваться стало гораздо проще. Достаточно прислониться к стенке и нажать «вверх», как костюм сам собой мимикрирует, порой в точности повторяя фактуру поверхности. В полевых условиях на фоне земли и травы, Снэйк будет выглядеть соответственно. Правильно, как горка мусора. Для полноты картины смятой пачки сигарет не хватает. Хотя, стоп, он же курит…

Stress gauge – новая линейка состояния нашего героя. Чем показатель выше, тем сильнее вымотан Снэйк. Чем меньше – тем больше у него сил. Можно пострелять и подраться без особых сложностей. Как только показатель достигает предела, управлять действиями становится сложнее, да и в самый неподходящий момент поясница даст о себе знать. Если такое состояние продержится достаточно долго (а на самочувствие влияют и внешние факторы – активные боевые действия, вой сирены, физическое напряжение), то на короткое время у Снэйка откроется «второе дыхание». Меткость и выносливость очень порадуют, но затем наступит фаза отключки и появятся знаменитые звездочки над головой.

Psyche gauge – хотя эта линейка похожа по значению на предыдущую, она отображает уровень психического спокойствия Снэйка. Аналог Stamina gauge из предыдущей части. Если поддерживать полоску на нижних позициях, удастся постепенно восстанавливать здоровье. Чем выше показатель – тем менее наш герой стабилен психически и тем быстрее пополняется линейка стресса.

Threat ring – поскольку в Sixaxis нет вибрации (во всяком случае, так было, когда игру только планировали делать), Кодзима приказал опоясать Снэйка белой аурой в форме кольца, которая реагирует на звуки и прочие опасности.

чество. Тем не менее, предсказуемостью и не пахнет: проект поразительно разнообразен и увлекателен. Декорации стремительно сменяют одна другую, совсем как в кино, экшн-эпизоды не ограничиваются одним ползанием на брюхе, напротив – очень много нововведений. Будут и коллективные бои, и возможность пострелять из пулемета на крыше бронетранспортера и даже… ох, этого мне не следует вам говорить. А чего стоит слежка за подозрительным типом где-то в Европе! На официальных скриншотах Снэйк все время где-то на Ближнем Востоке, причем в обнимку с винтовкой. Не спорю, выглядит эффектно, но это далеко не все, что ему предстоит пережить. Хотя графика MGS4 не безукоризненна (скажем, хватает размытых текстур, нет антиалайсинга теней), мощности PS3 хватает на многое. По словам Кодзимы, разработчики задействовали ресурсы приставки на все сто. Верится с трудом, ведь настоящие технологические шедевры обычно появляются когда консоль доживает свой век. Однако масштабы локаций Guns of the Patriots поражают уже сейчас. Выполнить поставленную задачу подчас можно парой-тройкой различных способов. Зайти к супостату с нескольких сторон, а то и вовсе избежать схватки, обежав горячую точку по окраине. Порой здесь даже слишком просторно – в некоторых городских эпизодах больше половины местности остается для геймера terra incognita. Впрочем, оно и хорошо – тем выше интерес к повторному прохождению игры. Дополнительный повод перепройти MGS4 дает система рейтинга, о своем положении в которой геймер узнает после финального ролика. Учитывается каждая мелочь, а вот ранги обозначаются кодовыми названиями зверушек. Видимо, чтобы стать в итоге настоящей змейкой, придется пережить все приключения без единого убийства, на что разработчики уже не раз намекали. Впрочем, усыпляющие заряды и рукопашный бой никто не отменял.




NINJA GAIDEN II
Тонкую черту меж честью и возмездием
дано преступить лишь одному.
Рю Хаябуса возвращается: первое настоящее продолжение игры Ninja Gaiden.
Только на Xbox 360.
Четыре уровня сложности - от Ученика до Мастера Ниндзя.
xbox.com/ng2
18+
www.pegi.info
TECMO
Microsoft
Team NINJA
Jump in.
XBOX 360.



Польский коллега Михаль в процессе игры.

На этой открытке фотография Парижа, сделанная в 50-х годах прошлого века. Согласитесь, вылитая Москва!



Качество звука, как и прежде, «на уровне», но теперь его можно оценить, даже используя обычные наушники.





Конференция

Завершились мероприятия состоявшейся утром третьего дня пресс-конференцией с Кеном Имаидзуми и Хидео Кодзимой. По словам последнего, он «разрешил примерно сотне людей со всего мира опробовать и пройти четвертый выпуск сериала MGS». Насколько нам известно, ранее Кодзима приглашал 14 человек для бета-тестирования в Токио и одновременно проходил игру сам. В очередной раз.
После приветственных слов и прочих формальностей журналистам разрешили задавать вопросы.

? Metal Gear Solid – известный сериал с богатой историей. В новой части много знакомых нам персонажей, но что насчет новичков? Для кого-то именно она станет первой игрой в MGS-вселенной.
Понимая это, мы постарались выстроить сценарий таким образом, чтобы, помимо фанатов сериала, четвертым выпуском насладились и люди, которым раньше не приходилось играть в MGS. MGS4 – вполне самодостаточна.

? Продолжая традиции, MGS весьма реалистична, но в то же время присутствуют и откровенно фэнтезийные мотивы, наподобие магических способностей некоторых персонажей. Почему вы идете на такой компромисс?
Я намеренно не доводил Metal Gear Solid до полной реалистичности. Всегда соблюдал дистанцию в один шажок до научной фантастики. А мистические сверхспособности, присущие различным героям нашей истории… Скажем так, мы просто создали их такими – они обязаны быть не совсем обычными людьми.

? Почему MGS4 разрабатывалась только для PS3? Не резонней было бы выпустить новинку на всех современных платформах?
Я сам уважаю и Xbox 360, и PC, но в процессе разработки настолько серьезного и масштабного проекта, мы не могли уделить время сразу всему рынку. И выбор пал на самую современную консоль. К тому же, если бы мы изначально задумывали мультиплатформенный релиз, бюджет исчислялся бы другими цифрами.

? MGS продвигает стелс как жанр. Но с каждой серией этот элемент все больше и больше отходит на задний план. Почему так?
Мы стараемся сделать более запоминающейся каждую составляющую геймплея, будь это шпионаж или война в открытую. Мы не отодвигаем ту или иную особенность на задний план, а скорее предоставляем игроку возможность выбора.

? Такой вопрос: Почему так много внимания уделено сексу?
(смеется) Это же сфера развлечений!

Dolby Surround

Отдельно хочется сказать о нано-презентации новой технологии Dolby, проходившей под руководством Джейн Жилар (Jane Gillard). Оказывается, Konami совместно с Kojima Productions обеспечили принципиально новое звучание. Разумеется, качество звука, как и прежде, «на уровне», но теперь его можно оценить, даже используя обычные наушники. Секрет пока что держится в тайне, однако к нашим консолям были подключены небольшие черные коробочки, из которых торчал провод наушников. Нам неведомо, что за технологию использовали для этих адаптеров, но объемность звучания в Metal Gear Solid 4 впечатляет. Многие журналисты рассказывали, как принимали обычный кашель или вздохи охранников неподалеку от Снэйка за звуки реального мира и инстинктивно оборачивались. Так и сидели. В наушниках и вертя головами по сторонам. Dolby за изобретение – пять, за отсутствие этих самых волшебных адаптеров в подарочном пакетике – «неуд».

Эпилог

Признаюсь, я прошел игру. По этическим соображениям, а также по соглашению с Konami, больше того, что рассказал, открыть не могу. Наверняка вы, следя за повествованием, частенько испытывали раздражение: «Да что же он вокруг да около ходит». Ничего, до запуска осталось совсем немного времени – скоро Metal Gear Solid 4 прогремит на весь мир. А пока остается только порадоваться грандиозности праздника и поблагодарить Konami за интересную презентацию. СИ



Акелла
КВЕСТ
DARKLING ROOM
THE LOST CROWN
ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО
В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill
Оригинальный саундтрек - нагнетающая атмосферу музыка, написанная специально для игры The Lost Crown
Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?
Охота на призраков в режиме реального времени
Настоящие фотографии паранормальных явлений
Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток
Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла



1

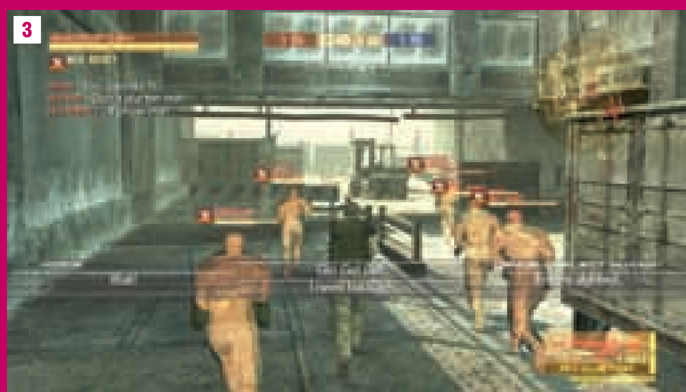


2

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kojima Productions
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ДАТА ВЫХОДА:** 12 июня 2008 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.konami.jp/mgo



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

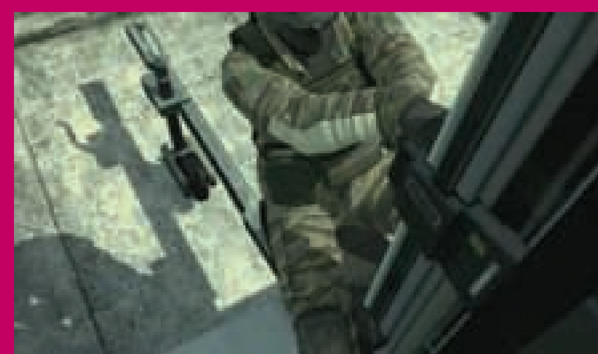


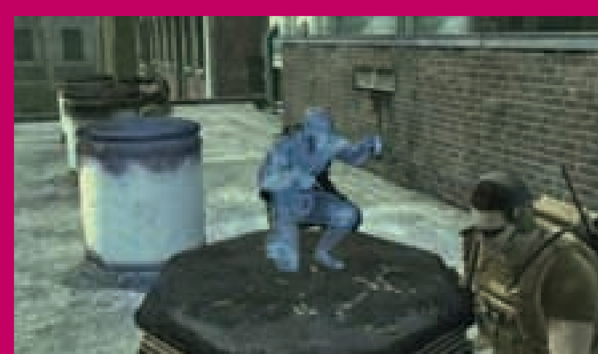
3



Катапульта и порножурналы

Мир Metal Gear Online в целом очень похож на наш. Например, оружие, используемое в игре, обладает вымышленными названиями, но не составляет труда определить, где автомат Калашникова, а где M4. Однако игру не называли бы Metal Gear, если бы в ней не было известной доли глупости и нелепицы. Например, в Грозном граде солдаты могут залезать на катапульту и отправляться в полет по уровню. А наткнувшись на раскрытый порножурнал, вояка принимается разглядывать картинки, издавая при этом нечто среднее между чавканьем и хлюпаньем.





METAL GEAR ONLINE

ДЕСЯТКИ КАРТОННЫХ КОРОБОК И ТОЛЬКО ОДИН СНЕЙК.

Онлайновый Metal Gear – прекрасный пример «стройки века» в нашей индустрии. Первый раз студия Kojima Productions (еще входившая в состав Konami) попробовала свои силы на онлайновом поприще в 2005 году. Именно тогда вышла Metal Gear Solid 3: Subsistence. В комплекте с ней поставлялся мультиплеер, загодя названный Metal Gear Online, и та игра, которая сейчас выходит на PlayStation 3, по-хорошему, должна бы иметь в названии порядковый номер. Но. Хидео Кодзима, родной отец сериала Metal Gear Solid, с самого начала говорил, что сетевой режим в MGS3 – это проба пера, своего рода масштабные учения перед настоящей войной. Получается, что уже три года назад сотрудники Kojima Productions всерьез готовились к Дню России в 2008 году. Двенадцатого июня, в день нашего главного государственного праздника, состоится релиз самостоятельной, полномасштабной Metal Gear Online (и MGS4 тоже, но это совсем другая история).

Скоро выяснилось, что одних учений оказалось мало. В мае этого года мы отправились еще и на генеральную репетицию запуска: разработчики открыли всепланетное бета-тестирование MGO. Причем в Японии и Европе в игру пускали всех желающих, в США – почему-то только тех, кто оформил предзаказ на MGS4: Guns of the Patriots. Так или иначе, но 21 апреля тысячи человек по всему миру обновляли страничку Metal Gear Online в ожидании старта. Дообновлялись: сервер рухнул, Konami опубликовала официальные извинения и несколько дней спустя выложила в Сеть патч, который «изменил способ подключения к серверу». Бета-тест пришлось отложить на неделю, и лишь в последних числах апреля мы смогли увидеть, что представляет собой Metal Gear Online. Увидели и удивились: да это точь-в-точь то же самое, что нам показывали еще прошлой осенью на Tokyo Game Show!

Правда, на TGS показывали одну карту и один режим игры – командный deathmatch в советском «Грозном граде». В бета-тесте доступно еще два уровня – «Кровавая баня» и «Городской вихрь». Названия карт достаточно точно отражают их суть. Первая – маленький, квадратный уровень, похожий на поле для игры в пейнтбол. Здесь персонажи открыты всем ветрам, и получить в глаз (пулей) с другого края карты – обычное дело. Вторая – кусочек ближневосточного города с двумя центральными дорогами и массой тесных, темных проулков. Тут значительно больший простор для маневра, и умелый стрелок может долго пудрить мозги всей команде противника. Появились и дополнительные режимы. Если вы помните, мы были в восторге от несимметричного мультиплеера в Splinter Cell: Double Agent, где одна сторона играла в TPS за юрких шпионов, а другая – в FPS за хорошо вооруженных наемников. Мы еще тогда написали, что несимметричный мультиплеер – как раз то, чего не хватает в MGS3: Subsistence. Словно прислушавшись к нашим пожеланиям, авторы добавили режим Sneaking, где две команды ведут обычный deathmatch, а где-то на уровне прячется Снейк, который вовсе сам по себе. Задача





1 Metal Gear Online – игра командная. Вскоре после начала бета-теста стало ясно, что соревноваться в обычный Deathmatch здесь вовсе не интересно. Зато командные режимы – совсем другое дело.

2 Советская катапульта в «Грозном граде» – своеобразный телепорт, быстро перемещающий героя в другую часть уровня.

3 Кнопка Select вызывает меню голосовых команд. Воспользовавшись им, вы можете сообщить товарищам, что заметили врага или нуждаетесь в помощи.

4 CQC-приемы в игре есть и, ко всеобщему удивлению, с их помощью действительно можно кого-то одолеть!

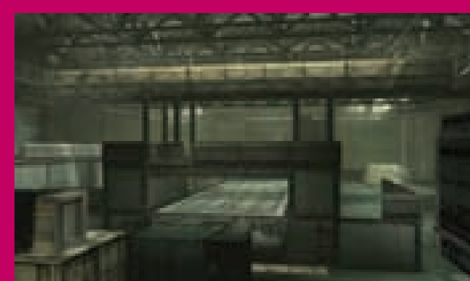
5 Внешний вид персонажа можно настраивать, поэтому каждый солдат выглядит по-своему.





Негде спрятаться от картонных коробок!

В инвентаре каждого персонажа всегда есть картонная коробка. Казалось бы, не самая удачная идея – прятаться в коробке на поле боя. Найдут и расстреляют. Но в том-то и дело, что не найдут: в Metal Gear Online на любом уровне в случайных местах возникают пустые картонные коробки. Неопытный игрок начинает на всякий случай простреливать их, пока не понимает, что практически все коробки пустые. Но в одной из двадцати все-таки прячется хитрый диверсант, и найти ту самую не так-то просто.





Снейка – ловить одиноких снайперов, обезвреживать их и собирать солдатские жетоны. Задача обеих команд – перебить врага и, одновременно, изловить Снейка. Режим игры вышел очень свежий и необычный: это именно то, чего не хватало в мультиплеере Subsistence.
Тем не менее, игра осталась принципиально той же, какой была на Tokyo Game Show восемь месяцев назад. Геймплейный костяк не изменился ни на йоту, только на выставке у тебя нет времени толком разобраться с управлением и остается тыкать кнопки наугад в надежде на что-то хорошее. В бета-тесте мы как следует ознакомились с азами и усвоили, например, систему навыков. У каждого персонажа четыре слота под навыки. Навык первого уровня занимает один слот, второго – два, третьего – три (хотя бывают и исключения). Получается, что можно взять или много, но плохого, или мало, но хорошего. Экипированные таким образом навыки растут сами по себе по мере использования. Много стреляете из штурмовой винтовки – научитесь делать это лучше. Переодеть персонажа в бета-тесте не дают: каким героя создадите, таким он и останется (в полной версии это будет изменено).
Чем больше времени проходило с начала бета-теста, тем очевиднее становилось, что никто не хочет играть в обычный deathmatch. Командные режимы оказались куда более популярными, и именно для них создан Metal Gear Online. Весь геймдизайн продуман так, чтобы команде хотелось действовать сообща. Это очень грамотная задумка, которая отличает новинку от многих других. Дело в том, что тут умение прицеливаться вовсе не гарантирует победы. Кто одержит верх, определяется еще до начала перестрелки. Оказаться в нужном месте, заранее продумать бой, заранее выбрать нужное оружие, заранее прицелиться, заранее заручиться поддержкой товарищей – вот что определяет победителя.
Похоже, что в Kojima Productions давным-давно доделали весь так называемый «контент» – уровни, модели персонажей, оружие, режимы и тому подобное. Даже геймплей отшлифован до такого уровня, что найти в игре прореху сейчас не так-то просто. С уверенностью скажем, что Metal Gear Online – один из лучших онлайновых военных шутеров. Может, он из-за своей специфики и не дотянет до популярности Call of Duty 4, но по обилию тактических возможностей, по количеству неожиданных находок и по качеству детище Кодзимы – на высшем уровне. Если подумать, то в MGS3 (и в GTA IV, кстати) мультиплеер был довеском к синглу. Теперь же, в MGS4 и MGO, обе части игры стали равноправны. Но Konami оставила в секрете самое интересное. Какая именно версия MGO будет поставляться в комплекте с MGS4? Какие именно бонусы будут распространяться через PlayStation Store? Что онлайновые перестрелки предложат игрокам высокого уровня, которым уже некуда прокачиваться? Какими еще предметами мы сможем снарядить персонажа? Как будет развиваться игра после релиза – будут ли серьезные дополнения или лишь постоянные апдейты? Ответы на эти вопросы мы получим уже после Дня России. СИ

В РАЗРАБОТКЕ



Resistance 2

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».



Sonic Unleashed


Ritmix
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
Реклама
цифротека
М.видео
ТОЧКА
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
POLARIS



SACRED 2: FALLEN ANGEL

Ангелы, по коням!

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360

ЖАНР:
role-playing.action-RPG

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Deep Silver

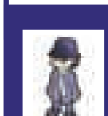
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:
Ascaron

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16 (PC), до 4 (Xbox 360)

ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2008 года

ОНЛАЙН:
www.sacred2.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Однажды, когда Diablo 2 уже кончилась, а Titan Quest еще и не думала начинаться, на просторы наших жестких дисков на белом коне выехала темная лошадка под названием Sacred. Никто не ожидал, что команда Ascaron, до того момента известная симуляторами футбольных менеджеров и средневековых купцов, вдруг выдаст качественную альтернативу мясорубной кликалке от Blizzard. Эталон был скопирован довольно точно, а в качестве уникальной фишки предлагалась возможность странствовать по обширному миру игры верхом на любом из многочисленных представителей вида Equidae, которых я так неуклюже впихнул во вступительную фразу этой статьи. А геймеров, как известно, хлебом не корми – дай промчаться по подземелью на лошади, срубая головы гоблинам. Немудрено, что продажи Sacred оказались исключительно высоки – настолько, что выход продолжения стал, так сказать, маркетинговой необходимостью. Подбросив фанатам add-on Sacred Underworld, аскаронцы засели делать «полнометражный» сиквел.

Помните, как наши отважные герои победили некроманта Шаддара и вызванного им демона? Так вот – события Sacred 2: Fallen Angel предполагают, что ничего такого не происходило. Точнее, пока не произошло. Действие развивается за 2000 лет до Sacred и, соответственно, персонажи первой игры просто еще не родились. Кроме, простите, «женщины-паладина с крыльями» (цитата с сайта «Акеллы»), которую у нас, как повелось, запросто кличут Серафимой, хотя это – скорее должность, а не имя. Долговечность героини объясняется просто: она – ангел, помощница Создателя, и планета Анкария – фактически, дело ее рук. Но что хорошего может сотворить анимешная девица с лицом, раскрашенным под Джина Симмонса? Альбом готического J-Pop'a? Вот и вышло у нее царство хаоса,

Тем, кто внимательно читает наш журнал или интересуется немецкими RPG, название «Анкария» наверняка покажется знакомым. И неспроста. Дело в том, что много лет назад жила-была компания Ikarion Software и разрабатывала она игру под названием Armalion, основанную на популярной немецкой ролевой системе Das Schwarze Auge («Око тьмы»). Однако, не дотянув до релиза, Ikarion обанкротилась и была куплена Ascaron. На базе Armalion, уже без связи с Das Schwarze Auge, и была сделана Sacred. Хотя если вспомнить, что в англоязычной версии мир «Ока тьмы» назывался «Аркания», можно предположить, что авторы Sacred недолго думали, выбирая главный топоним для новой игры.



Хит?!

ЗА:

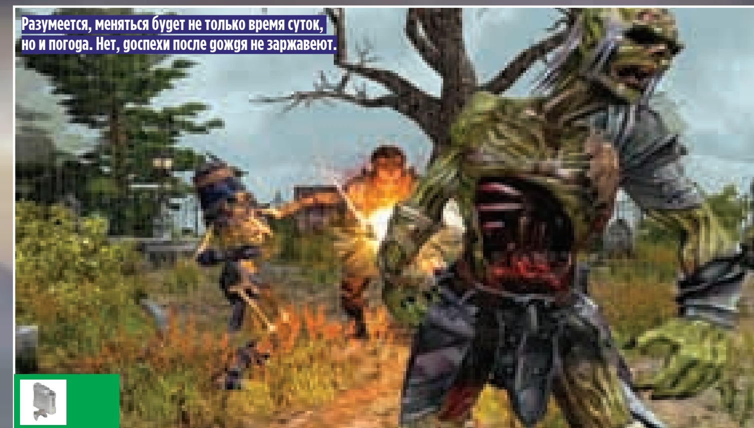
- уникальные возможности совместной игры на PC и Xbox 360;
- необычное смешение фэнтези и фантастики;
- обилие возможностей для развития героев;
- лошадки! (а также тигры, бронегориллы и кто знает, какие еще верховые животные).

ПРОТИВ:

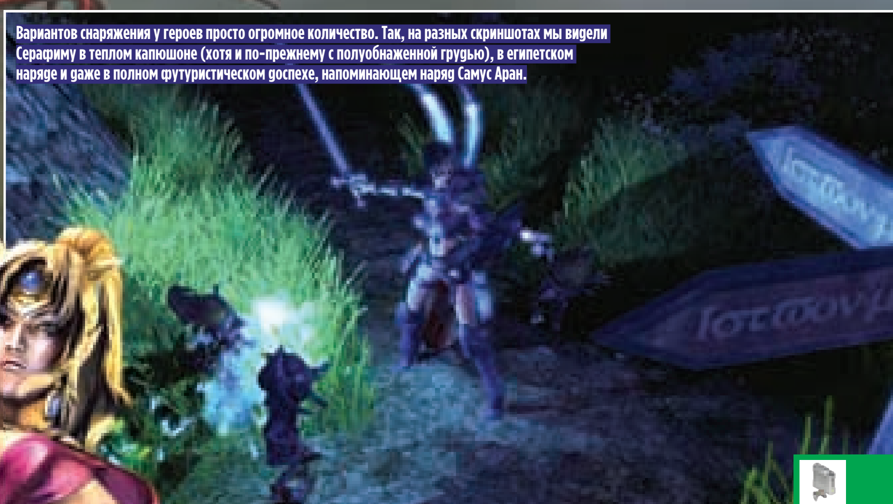
- не всем понравится чересчур эклектичный дизайн;
- насколько удобно на практике будет собирать товарищей на битву, не выходя из кампании?
- социальная часть игры по-прежнему рудиментарна.



Разнообразие цветов и вариантов причесок у женских персонажей позволяет предположить, что одна из двадцати заявленных профессий NPC – парикмахер.



Разумеется, меняться будет не только время суток, но и погода. Нет, доспехи после дождя не заржавеют.



Вариантов снаряжения у героев просто огромное количество. Так, на разных скриншотах мы видели Серафиму в теплом капюшоне (хотя и по-прежнему с полуобнаженной грудью), в египетском наряде и даже в полном футуристическом доспехе, напоминающем наряд Самус Аран.

В игре будет особый квест, выполнив который, вы сможете лицезреть выступление культовой немецкой пауэр-метал группы Blind Guardian, для которого они специально записали новую песню. Оказывается, эти суровые мужики – фанаты Sacred, не только вдоль и поперек прошедшие саму игру, но и прочитавшие написанные по ее мотивам романы, о существовании которых мы даже не догадывались. Впрочем, учитывая, что во многих их песнях звучат фэнтези-мотивы, ничего удивительного.





Говорят создатели:
«Прохождение кампании займет примерно 45 часов. Всего в игре около 800 квестов – 200 сюжетных и 600 побочных. Максимальный уровень, которого могут достигнуть персонажи, – 250, однако после окончания кампании они будут примерно на тридцатом-тридцать пятом. Чтобы прокачаться дальше, игру можно пройти повторно в усложненном, «серебряном» режиме».

вечно раздираемое междоусобицами. А в начале Sacred 2, к тому же, разлаживается главная машина, питающая планету живительной «энергией Т» (T-energy). Ясно как день – требуется ремонт! На протяжении всей игры вы будете изучать основы работы генераторов Т-энергии, сдадите зачет по технике безопасности, получите диплом инженера и, наконец, сможете стать героем планеты, ликвидировав аварию... Ой, то есть, конечно, будете рубить, колотить, стрелять, жечь, морозить – в общем, всячески низводить многочисленных анкарийских монстров... но восстанавливать машину в конце концов и правда придется. По крайней мере, если вы выберете «светлый» путь (а Серафиме только он и доступен). Как вы правильно догадались, есть и темный, который, впрочем, тоже заканчивается у Великой машины. Четыре героя свободны в своем выборе, и только инквизитор, антипод Серафимы, является априори злым и техобслуживанием планеты заниматься ни за что не будет.

Так или иначе, двух базовых вариантов кампании авторам показалось мало, и они дали игрокам возможность выбрать божество-покровителя, одно из шести. Оставив в стороне размышления, как соотносятся роли Создателя и этих божков в мире Sacred, расскажем о практическом значении этого выбора – небожитель озадачит героя линейкой заданий, наградой за выполнение которых станет убийственная суператака. Ее мощности будет достаточно, чтобы уложить некрупного босса – правда, и время перезарядки у нее тоже немаленькое. Дважды шесть – уже двенадцать, а ведь у нас еще есть полдюжины разных героев. По традиции перед тем, как они выйдут на общую (точнее, одну из двух возможных) сюжетную тропу, у каждого будет свой «пролог». Кроме того, схема развития у всех шести тоже совершенно разная. Серафима, например, весьма разносторонний персонаж, использующий и оружие ближнего боя, и высокотехнологичные гаджеты, и более привычную магию. Shadow Warrior, наследник (или, если соблюдать игровую хронологию, предшественник) гладиатора, также умеет обращаться с холодным оружием, но его ключевая характеристика – сила, а не ловкость. Помимо того, будучи оживившим мертвецом, он способен призывать нежить себе на подмогу. Впрочем, не обделены помощниками и другие члены ремонтной команды. Ключевое отличие Sacred – лошадки! – получило в Fallen Angel дальнейшее развитие. Вы по-прежнему можете покупать себе обычных кляч и скакунов, однако теперь каждый герой, выполнив специальный квест, имеет шанс заиметь уникального epic mount – например, у Серафимы это саблезубый тигр, а у воина тени – чудище, напоминающее миригора из грядущей Golden Axe (для тех, кто пропустил наш материал – напоминающее гориллу без кожи, закованную в броню). Зверюга прокачивается параллельно с героем и помогает ему в бою, а заодно позволяет быстрее перемещаться по бескрайним просторам Анкарии.

Труды аскаронских слартибартфастов

У каждого персонажа есть три «аспекта», в рамках которых возможно нелинейное развитие. Так, девушка-высший эльф владеет магией: ледяной, огненной и «дельфийской арканой». Совершенствуясь в огненном чародействе, можно увеличить убойную силу шаровой молнии или заставить ее «бить по площадям». Воину тени доступна боевая техника Battle Jump – молодецкий прыжок, длину либо мощность которого разрешено прокачивать.
На КРИ нам показали и других героев. Дриада плюется ядовитыми стрелками из духовой трубки и практикует... магию вуду. Песьеголовый страж храма – вообще киборг на Т-энергетической тяге, и нам долго в красках и цветисто расписывали, как он может отстегнуть свою руку и приделать на ее место бластер. Конечно, смешение фэнтези и фантастики – хороший способ заполучить внимание фанатов и того, и другого жанра, но



Каждому виду оружия будет соответствовать своя анимация комбо-ударов.



Все подземелья в Sacred 2, как и в первой игре – ручной работы, никакой случайной генерации.

Говорят создатели:
«Многие сравнивают Sacred с Diablo, но история у нас совсем другая – никаких вам адских врат, умная смесь фэнтези и фантастики. Нам, кстати, даже предлагали сделать фильм по мотивам, думаем, в ближайшие года два мы сможем этим заняться».



Очаровательное поселение... Интересно, многие ли из предметов, стоящих на столах, интерактивны?



Бедный Йоши, что они с тобой сделали?

печальная судьба компании 3DO и сериала Might & Magic говорит о том, что и здесь возможны подводные камни. Чтобы обойти их, Ascaron воспользовалась услугами опытного штурмана – Боба Бейтса, легендарного геймдизайнера, трудившегося над Eric the Unready, Callahan's Crosstime Saloon и Unreal II. Большинство проектов, в которых он принимал участие, не отличались реализмом, зато интересности им было не занимать. Будем надеяться, что мастерства господина Бейтса хватит, чтобы связать мощной историей все закоулки огромного мира Анкарии, которые, выбиваясь из сил, наполняют жизнью труженики из Ascaron. Шутка ли – чтобы просто пробежать от одного края мира до другого, вам потребуется пять часов (по диагонали – и все шесть). Планета будет разбита на девять тематических регионов, каждый – со своим климатом, архитектурой, монстрами и мирными жителями. В одном углу раскинутся храмы в стиле древних майя, населенные полуразумными рептилиями, в другом – псевдо-древнеегипетские пирамиды в комплекте с мумиями и прочей нежитью. На побережье ждите сражений с гигантскими моллюсками, а Центрально-Анкарийская равнина напоминает средневековую Европу с уютными городками, вокруг которых рыщут разбойники и дикие звери. Городская жизнь обещает стать более насыщенной и правдоподобной, чем в Sacred – отныне у мирных обывателей появится распорядок дня, отличный от банального «стой на месте круглые сутки». Какой-нибудь фермер, например, с утра будет трудиться на своем поле, вечером заглянет в паб, а ближе к ночи зарулит к любовнице… то есть, конечно, отправится спать (все-таки скучные ребята эти немцы!). Всего пейзан обучат 20 разным профессиям, важнейшая из которых – кузнец. Как и в первой игре, он поможет героям улучшить снаряжение, инкрустирует или заточит оружие или даже придаст ему модный эффект свечения. А вот «мастера комбо» в Sacred 2 не будет – отныне вы сами сможете создавать комбинации магических и физических атак.

Если с другом буду я, а медведь без друга...

Монстры, как и люди, чувствительны к смене времени суток, и если днем в лесу вы встретите волков да кабанов, то ночью опасайтесь вервольфов и прочих кикимор. Враги также обладают прескверным обыкновением находить места, где Т-энергия пробивается на поверхность и, купаясь в ее лучах, мутировать в еще более устрашающих гадов. А уж боссы здесь такие, что сами разработчики советуют: «Если вдруг встретите сильного босса, зовите друзей на помощь!» Sacred 2 позволяет превратить многопользовательский режим в коллективный, без перезапуска игры подключая товарищей. В версии для Xbox 360 также будет неплохой мультиплеер – до двух человек могут играть одновременно за одной консолью, и до четырех – по сети, через Xbox Live. Разумеется, для приставок адаптируется и управление – атаки и заклинания активируются лицевыми кнопками и переключаются шифтами; качая крестовину, можно принимать на грудь зелья, а герой и камера управляются левой и правой аналоговыми рукоятками соответственно. Предметы будут рассортированы по спискам, как в Oblivion (оружие, доспехи и т.д.).

О кроссплатформенном мультиплеере пока ни слова, зато авторы обещают открыть великое множество серверов, в том числе хардкорный с перманентным умиранием персонажей и PvP'шный с рейтингами и наградами. Видно, что разработчики прочат Sacred 2 долгую и счастливую жизнь как в оффлайне, так и на просторах Сети. И если среди однопользовательских action-RPG конкуренция сейчас не так высока, то протолкаться в онлайне игре будет куда сложнее. Одна надежда на армию старых фанатов – но не загрустят ли они без любимых героев первой Sacred и Sacred Underworld? СИ

Gears of War 2

Хотя в Epic очень неохотно рассказывают о кооперативном режиме, стало известно, что в нем разрешается воевать на разных уровнях сложности. Если у одного из участников выбран уровень Hardcore, а у другого – Casual, это скажется на боевой обстановке, когда они будут драться порознь. Как именно – Клифф Блежински пока скрывает.





Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Выспрашивать подробности Gears of War 2 нам выпало у Клиффа Блежински, директора по дизайну в Epic, разработчика-ветерана с пятнадцатилетним стажем и человека, который определяет облик одного из самых нашумевших консольных шутеров. Оригинальная Gears of War разошлась тиражом свыше 4.5 млн копий, продолжение начали ждать задолго до того, как саму игру анонсировали на апрельской GDC в Сан-Франциско. Клифф отвечал на наши вопросы по почте, все карты раскрывать не спешил, но и отстраненно не держался – автор Gears of War любит пошутить.

? Вы говорили, что в Gears of War 2 введете дуэли на бензопилах, как именно будут происходить такие схватки?

Когда сталкиваются два бойца с Lancer наперевес и один из них инициирует схватку кнопкой «B», тогда и начинается дуэль. Такие поединки обычно очень короткие: занимают 2-3 секунды, поэтому мы хотели, чтобы они проходили как можно более стремительно. Игроки жмут на клавиши – «A», «B», X или Y – и тот, на чьем счету окажется больше нажатий, выигрывает. Но имейте в виду, ничья вполне возможна.

? Какие новые виды оружия мы увидим в сиквеле и как они повлияют на существующий баланс в мультиплеере?

Мы припасли для геймеров самый настоящий склад нового оружия в Gears 2 и пока мы готовы обнародовать информацию лишь о нескольких видах (тут слово «несколько» Клифф вычеркнул и заменил на «малая часть» - Прим. перевод.) В первую очередь, это Gorgon локустов – пистолет, который стреляет в режиме burst (залпы короткими очередями) и обладает немалой убойной силой. Второе оружие – Scorcher. Говоря откровенно, самый крутой огнемет из тех, что когда-либо появлялись в видеоиграх. Спецэффекты для него сделаны просто потрясающе, а идеально выполнив перезарядку, пользователи смогут увеличить рабочее давление и повысить дальность стрельбы. Кроме этого, у нас будет большой металлический щит локустов, который пригодится как переносное укрытие. Нужно очень постараться, чтобы вывести из игры бойцов, которые таскают при себе подобную штуку!

? В оригинальной игре драться голыми руками не разрешалось. Как обстоят дела в сиквеле?

Если бы я был солдатом и мне пришлось делать выбор – ударить врага кулаком или прикладом – я бы использовал оружие, чтобы не повредить руку о неприятельскую физиономию. Тем не менее, в Gears 2 будет пара случаев, когда вам удастся съездить противнику по носу во время казни (execution).

? В первой части было совсем немного смертельных ударов, «фаталити», которые сопровождались анимированными видеороликами. Почему вы ограничились таким низким числом "фаталити" и как ситуация изменится в Gears of War 2?

Я бы не сказал, что мы намеренно «ограничились» небольшим количеством приканчивающих ударов, просто у нас хватило времени лишь на несколько, когда мы создавали

Если вас серьезно ранят или же используют вместо живого щита, вы – почти что покойник. Но у вас все еще есть шанс спастись – отползти в безопасное место, где и дождаться помощи. Для броска к укрытию необходимо стучать по клавише «A»: чем отчаяннее по ней бьет игрок, тем резвее ползет герой. Улучшенный движок не скупится на отображение подробностей: раненный оставляет за собой кровавый след. Локусты умеют применять ту же тактику.





В Gears of War 2 нокаутированных врагов разрешается использовать как живые щиты.

Когда вы стреляете по декорациям в Gears 2, вы видите, как они разваливаются по частям; метко брошенная граната сдерет штукатурку со стены, а дерево разорвет в щепки.

первую часть. Теперь, когда первая Gears of War оказалась удачной и сериал, что называется, встал на ноги, мы в силах уделить куда больше внимания этому аспекту геймплея. В этот раз у нас хватает довольно забавных и достаточно неприятных трюков, к которым игроки смогут прибегнуть, сбив противника с ног. Они рассчитаны на зрелищность и обычно занимают меньше трех секунд. Мы не хотим, чтобы приканчивающие удары длились слишком долго, потому что Gears of War – это все же шутер.

? Пожалуйста, расскажите нам о разрушаемых декорациях в Gears of War 2. Что и как мы сможем уничтожить? Насколько такая тактика пригодится геймерам (например, удастся ли пройти сквозь стену, пробив в ней дыру)?

Мы руководствуемся следующей мантрой: «красивые разрушения с определенными ограничениями». Gears – игра об укрытиях, и мы хотим, чтобы укрытия отныне выглядели еще лучше. Когда вы стреляете по декорациям в Gears 2, вы видите, как они разваливаются по частям; метко брошенная граната сдерет штукатурку со стены, а дерево разорвет в щепки. Но имейте в виду: хотя уровень разрушаемости стал выше, сровнять все с землей не удастся – например, если вы разнесете бетонную перегородку, ее «основа», каркас, который прятался под бетоном, останется стоять. Мебель и ящики, конечно же, не настолько прочные – их удастся уничтожить полностью.

? Сколько сражений с боссами будет в сиквеле (в оригинале было всего несколько)?

Пока я могу подтвердить лишь то, что боссов во второй части будет больше, чем в первой, и что сражения с ними окажутся увлекательными и достаточно сложными (вычеркнуто: а некоторые – настолько грандиозными, что игрок почувствует себя крошечным муравьем!)

? Насколько разнообразные по декорациям уровни нас ожидают? Куда нас забросит во второй части?

Пейзажи в этот раз стали еще разнообразней: вы побываете на вершинах заснеженных горных пиков Серы и спуститесь очень глубоко в недра земли. Везде вас ждут красивые виды и огромные пространства. Вы увидите не только город-«дом» человечества, но и загадочное место, которое локусты называют родиной.

? Каким будет кооперативный режим?

Мы не готовы пока рассказать подробности кооперативного режима в Gears 2, если не считать того, что он будет больше и лучше, чем в первой части! (вычеркнуто: Больше и Лучше)

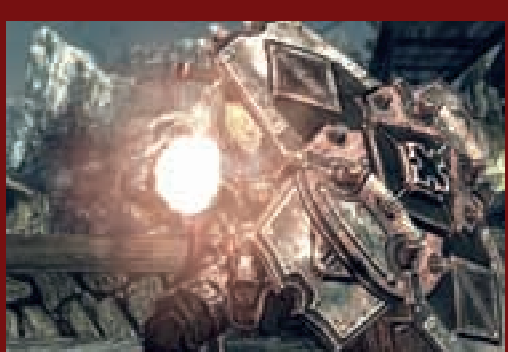
? В техническом демо нам показали, как орды локустов противостоят главным героям. Подобные сцены будут лишь в видеороликах или нам предстоит столкнуться с таким числом неприятелей в бою?

Да, действительно, уровни в Gears 2 станут гораздо крупней! Мы разрабатываем их с таким расчетом, чтобы обеспечить, как мы их называем, «мгновения перспективы» – головокружительные панорамные виды. Кроме того, у нас будут сюжетные бои, в которых игрокам придется противостоять в буквальном смысле слова сотням локустов – стрелять в них и убивать.

? Расскажите нам побольше о новых персонажах: кто они, какова их роль в игре, снабдят ли их особыми боевыми умениями?

Из новых персонажей, которые появятся в Gears 2, двое – другие солдаты коалиции COG. Первый – человек по имени Диззи, бывший Брошеный (Stranded). Брошеными в Gears of War называют людей, которых предоставили самим себе после Emergence Day. Выжившим удалось приспособиться к суровому миру за пределами безопасного Jacinto. COG настолько отчаянно требовались солдаты, что она сделала всем изгнанникам Серы предложение: вступайте в наши ряды и мы позаботимся о вашей семье. Так Диззи очутился в армии. Второй солдат известен как Тай Калисо. Он – солдат с высокими моральными принципами, воин в самом истинном смысле этого слова. Он и Маркус Феникс сражались бок о бок и раньше. Практически неуязви-

Укрытия обеспечивают гораздо более надежную защиту солдатам, чем раньше, так как те будут держаться не так близко к краю. Свежепоявившийся щит Клиффа Блежински и вовсе расхвалил – дескать, бойцам достанется самая настоящая переносная крепость, выковырять из которой кого-либо окажется ох как нелегко!




Дуэли на бензопилах: кто проворней жмет на клавиши, тот и в дамках.

«Мы надеемся дополнить вселенную Gears не только фильмом, но и другими произведениями, например, готовящимся комиксом от DC Comics. А сверх этого – кто знает... »

мый, Тай умеет появляться именно тогда, когда в нем больше всего нуждаются. Персонажи в основном потребовались для сюжета, но стоит заметить, что Тай в одиночном режиме присоединится на поле к Маркусу и группе «Дельта». Диззи же водит гигантские грузовики («деррики»), которые армия использует в бою.

? Мы столько раз видели Аню до выхода первой Gears of War, что даже сперва посчитали ее главной героиней, но в самой игре она почти не показывается. Ждет ли нас встреча с Аней во второй части?

Мы опубликовали только одно изображение Ани до того, как игра вышла – эскиз, на котором у нее светлые волосы и стрижка «боб». В первой части она действительно редко появлялась на экране, но в сиквеле будет мелькать куда чаще. Геймеры не только столкнутся с ней лицом к лицу, но и лицо ее увидят чаще благодаря Джеку, роботу команды, и его плоскому монитору.

? Как Epic участвует в создании фильма по Gears of War? Могли бы вы поделиться с нами подробностями сюжета? Есть ли у вас планы превратить сериал в по-настоящему мультимедийный проект?

Над фильмом ведется работа прямо сейчас, пока мы беседуем, и больше я пока сообщить не могу. Мы надеемся дополнить вселенную Gears не только фильмом, но и другими произведениями, например, готовящимся комиксом от DC Comics. Вдобавок, пишется книга. А сверх этого – кто знает… (Вычеркнуто: Возможно, и мюзикл однажды поставят?! Шучу!)

? Мы слышали, что Gears of War будет трилогией, но не сменят ли будущие игры жанр? Есть ли шансы, что мы увидим RTS в декорациях GeoW?

Честно говоря, никто в Epic не утверждал, что Gears of War будет трилогией. Мы всегда заявляли, что мы будем развивать сериал по принципу «игра за игрой». Мы очень любим эту вселенную и мы бы хотели и в других

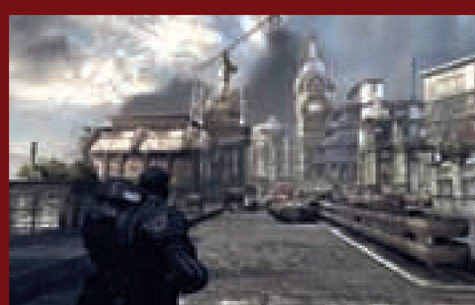




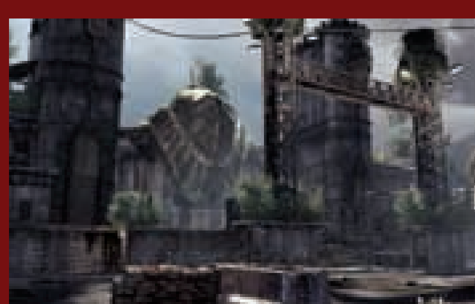


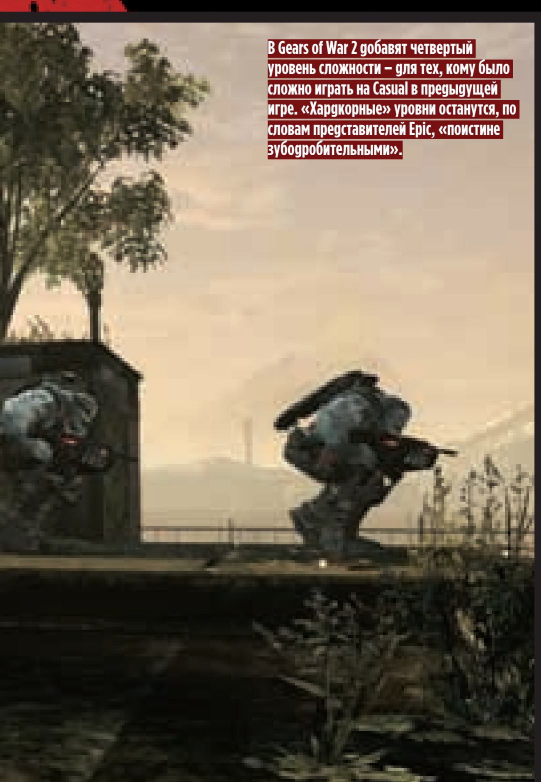
Неужели и локустам позволят добивать противников в одиночном режиме?

Из Epic нам прислали несколько описаний карт, где будут разворачиваться бои. Первая, обновленная Gridlock, представляет собой тихое шоссе у реки. В одночасье его запрудили машины спасающихся бегством людей, когда началось наступление локустов. Но мало кто сумел спастись – отряды захватчиков старательно прочесали местность, убивая жителей одного за другим. Следующая, с красноречивым названием «Река», переносит нас к старым мельницам на окраине города Лэндаун (Landown) – прекрасное место для схваток на мосту. И третья, Security, отправит игроков в рабочий лагерь времен войн Pendulum. Солдатам предстоит деактивировать сверхмощную систему защиты, чтобы прорваться к оружейным складам.









В Gears of War 2 добавят четвертый уровень сложности – для тех, кому было сложно играть на Casual в предыдущей игре. «Хардкорные» уровни останутся, по словам представителей Epic, «поистине зубодробительными».

играх отобразить мир Серы. Было бы очень интересно больше внимания уделить войне с локустами и другим аспектам этой вселенной. Но останемся ли мы верны выбранному жанру, пока утверждать нельзя.

? Выход Gears of War 2 назначен на ноябрь, но оригинал все еще популярен. Как вы относитесь к этому «соперничеству», есть ли планы насчет какой-либо совместимости мультиплеерных режимов?

Нам бы хотелось, чтобы ветераны первой части перешли на вторую – хоть оригинальная Gears of War и прекрасна, мы считаем, что продолжение будет куда интересней и богаче не только за счет сюжетной кампании, но и кооператива с мультиплеером.

? Возможно, пока еще слишком рано задавать этот вопрос, но что насчет add-on'ов?

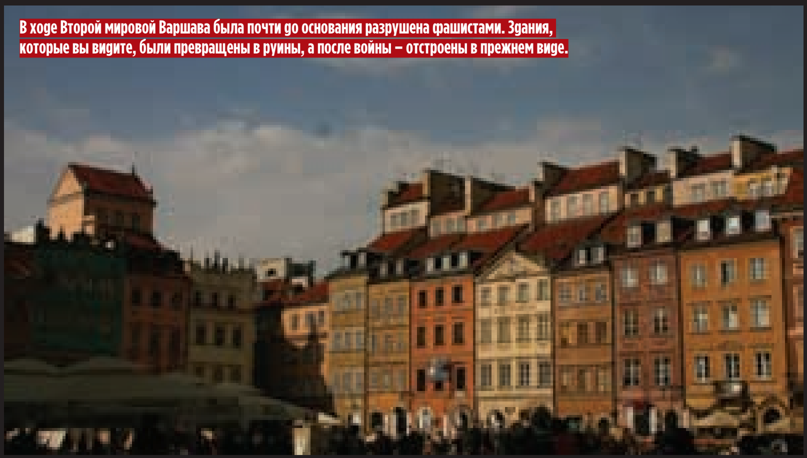
Мы всеми руками за скачиваемый контент и мы определенно что-нибудь да сделаем для Gears 2. Правда, делиться подробностями пока еще рано. Ждите новостей после официального релиза.

? Почему вы выбрали именно Gears of War 2 как игру, на примере которой будут демонстрироваться все особенности улучшенного движка?

Мы начали работу над Gears 2 незадолго (вычеркнуто: после) того, как первая игра ушла в печать (вычеркнуто: попала в магазины) и мы поняли, насколько успешной она оказалась. Gears 2 действительно использует самую свежую версию UE3, но до ее появления на прилавках мы уже выпустим Unreal Tournament 3 для Xbox 360, которая также работает на обновленном движке. Я хочу подчеркнуть, что наш движок всегда развивается и совершенствуется; так складываются обстоятельства, что каждая игра от нас ярко иллюстрирует эти изменения.

? Немало компаний купили у Epic лицензию на использование Unreal Engine 3. Потребуется ли им покупать отдельную лицензию, чтобы получить обновленную версию, много ли запросов вы уже получили?

Боюсь, не могу ответить, потому что я не тот человек, который общается с нашими партнерами по этому вопросу. Я просто тот парень, который говорит: «Эй, давайте сделаем большого монстра и подеремся с ним». **СИ**


В ходе Второй мировой Варшава была почти до основания разрушена фашистами. Здания, которые вы видите, были превращены в руины, а после войны – отстроены в прежнем виде.


Здесь, на Фильтровой улице, жил знаменитый спектрумовский хакер, известный под псевдонимом Bill Gilbert. Помните, мы писали о нем в обзоре King's Bounty?

Презентация Mass Effect


Сотрудники CD Project были одеты в модные футболки со светящейся в темноте надписью Mass Effect. А вот у Криса Пристли (слева) такой футболочки не было.

Утрамбовывая четырех журналистов на заднее сиденье своей машины, таксист приговаривал: «Вообще-то, столько народу возить не положено. Завидите полицию – ложитесь». Судя по сумме, которую он запросил, в нее была заранее включена надбавка за риск. В салоне играло варшавское «Радио "Классика"», и мозг сам собой переключился из режима «Journalist» в режим «Adventurer». В Варшаву, на презентацию PC-версии космической RPG Mass Effect*, нас пригласила компания Snowball – российские локализаторы игры. Однако до мероприятия оставалось три свободных дня – времени на разграбление города было больше чем достаточно.
Не отойдя и двух шагов от гостиницы, мы увидели трамвай с окнами, заклеенными рекламой компании Cenega (напомню, принадлежащей «1С»). После такого было вполне логично лицезреть в магазинах полки, примерно наполовину заставленные играми российских разработчиков – и не только хитами вроде Heroes of Might & Magic V. Впрочем, существует и обратная связь – все сколько-нибудь заметные польские игры издаются и в России, так что привезти из Варшавы «не мышонка, не лягушку, а неведому игрушку» нереально. Это не значит, что Польша отстала от жизни – здесь продаются игры не только для PC, но и консольные, и даже доволь-


Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



А вот на улице Леннона никто не живет – такая вот странная улица без домов.



Полякам нравится гротескный юмор JetDogs, и мы не без удивления обнаружили «Туманного ежа» в ряду DVD-сборников, для большей привлекательности приделанных к расписным картонкам. Издалека кажется, что это какой-то журнал.

PC-версии

и другие приключения геймеров в Варшаве

Очень краткий русско-польский геймерский словарь

- Gra (гра) – игра.
- Silnik (силник) – движок (игры).
- Bohater (бохатер) – герой (опять же игры. Или книги. Или фильма. Или просто герой).
- Gatunek (гатунек) – жанр.
- Akcja (акция) – экшн.
- Scigałka (щчигалка) – гонка.
- Komputerowa gra fabularna (компутерова гра фабуларна) – компьютерная ролевая игра (например, Mass Effect). Впрочем, поляки, как и мы, чаще используют англоязычные сокращения – RPG, RTS, FPS – для обозначения соответствующих жанров.
- Paragon (парагон) – название, как ни странно, не только «светлого пути» в Mass Effect, но еще и… обыкновенного кассового чека.

Ударение в польских словах ставится на предпоследний слог (если он есть).

но экзотичные примочки для Wii, вроде мечей, теннисных ракеток и дробовиков. Есть и игровые журналы – не такие, правда, пухлые и глянцевые, как наш или «PC ИГРЫ», но со своими «феньками» – так, к писишному «Click!», помимо лаконичного DVD (только демки и полные версии игр, одна из которых, кстати, опять же русская, «33 квадратных метра», по-польски – Piekielna Rodzinka, то бишь «Адская семейка»), прилагались картонка «Не беспокоить! Спасаю вселенную» (реклама Mass Effect) и симпатичный буклетик, посвященный игре Turok, с очень недурной исторической справкой.
А в мультиплатформенном «Game Ranking» (к сайту gamerankings.com никакого отношения не имеет!), помимо актуальных рецензий и превью, есть раздел «Nie dla idiotow», в котором, очевидно, рассказываются различные занимательные вещи, напрямую с играми не связанные. В том номере, что достался мне, была статья о Китае и многочисленных китайских изобретениях (фарфоре, компасе, бумаге и т.п.). Кроме того, в журнале есть рубрика Hyde Park с обзорами трэш-фильмов вроде «Нападение землероек-убийц» и «Зардоз», а на последней странице –



Российская делегация скромно заняла место в первом ряду.

* Обзор консольной версии игры мы печатали в «Стране Игр» #2(251).

колонка «Z bani». В мартовском Game Ranking там развенчивался культ личности «Ведьмака» – что, мол, местные критики игру так хвалят только потому, что она польская. Знакомый тезис, знакомый. Помимо превьюшек и обзоров компьютерных и видеоигр, в номере также оказалась рецензия на... настольный StarCraft (оценка 9+, если кому-то интересно). Немотивированное желание поставить на стол фигурку гидралиска сформировало в голове квест. На счет «раз» я зашел в интернет-кафе и выяснил, где в городе можно купить этот самый StarCraft – оказалось, всего в пятнадцати минутах ходьбы от гостиницы. На счет «два» мы с группой товарищей зашли в уютный магазинчик на улице Вилшей (Волчьей), полки которого были плотно уставлены коробками с разнообразнейшими настольными играми – историческими и фантастическими, карточными и «фишечными», стратегиями и ролевушками… «Ну, а что-нибудь родное, польское у вас есть?» – спросил я у продавца. Тот гордо потряс пакетиком с миниатюрными крылатыми гусарами: «Вот, этих мы сами делаем. Правда, пока только фигурки – игру еще не придумали».

RPG без оружия

Однако сам город мог бы послужить образцом для дизайнеров какой-нибудь туристической MMORPG. Еще по пути из аэропорта словоохотливый таксист сориентировал нас на основные достопримечательности. Никаких «убейте там десять зомби» – город просто интересен сам по себе. Сфотографировать красивый дом, продегустировать меню еще одного ресторана, послушать, как поют в костеле... наконец, просто побывать на улицах Джона Леннона и Винни-Пуха – список заданий формируется сам.

Очень забавно выглядит взаимодействие путешественников между собой. Представьте, что к вам подбегает человек с горящими глазами: «Вы говорите по-английски?» – «Да». – «Как мне проехать на Западный Дворжак?» Прежде чем мы успеваем сообразить, знаем мы, где этот «Дворжак» или хотя бы что он вообще такое, пожилая варшавянка, продающая сладости, буквально вылетает из своего киоска, размахивая картой. Увы, языковой барьер мешает нам понять что-либо, кроме настойчиво повторяемого слова «бусем». «Так что она сказала?» – наконец переспрашивает искатель Дворжака. «Говорит, надо ехать автобусом», – отвечаем мы и машем рукой в том же направлении, что и продавщица. Озадаченный, он все же удаляется в указанную сторону. Не проходит и минуты, как к нам обращается, вероятно, местный житель: «Я слышал ваш разговор. Говорите, вам нужно на Западный Дворжак?»

Горожане (чуть не написал «NPC» – извините, варшавяне, это профессиональное, надо лечиться) дружелюбны, но это дружелюбие зачастую проистекает из желания ободрать туриста как липку. После разговора «по душам» с продавцом гораздо охотнее приобретаешь совершенно ненужную вещь – зато со скидкой. Перед огромным торговым центром две девчушки собирают деньги «для сироток», и с серьезным видом записывают ваше имя и сколько вы внесли. Достаешь двадцать злотых – они выхватывают из бумажника двести, хлоп, и денег уже нет, как нет и полицейского поблизости. Такой вот недешевенький аттракцион.

С другой стороны, никто не запрещает вам запереться на все 72 часа в номере и играть... например, в «Zombies!!!» – замечательную «настолку», которую Саша Трифонов приобрел в варгеймерской лавочке на Волчьей. Противостояние трех редакторов игровых журналов, натравливающих друг на друга орды зомби, одновременно пытаясь выбраться к вертолетной площадке, в какой-то момент начинает казаться метафорой российской игровой журналистики. Шучу, но игра и правда классная. До часа «Ч», тем временем, остается уже меньше суток...

Ведьмакоп Шепард

Поляки из компании CD Project, издающей Mass Effect в Восточной Европе, сняли под свою вечеринку целый этаж кинотеатра-мультиплекса в самом центре города. Мероприятие впечатляло масштабами – в одном из залов играли в Q-Zar, в другом на нескольких консолях была запущена Mass Effect для Xbox 360, и каждый мог воочию убедиться, насколько продвинута графика писишной версии по сравнению с «боксовой» – а заодно, при некотором везении, узнать у представителя CD Project Red о том, что команда работает над новым неанонсированным проектом.

К сожалению, Рэя Музыку (Ray Muzyka) и Грега Зещука (Greg Zeschuk) на презентацию не пригласили, и отдуваться пришлось коммьюнити-менеджеру BioWare Крису Пристли (Chris Priestly). Стоит отдать ему должное – учтя специфику аудитории, рассказ об игре он начал с того, что описал «Спектров» (футуристических правительственных суперагентов) как «нечто среднее между полицейским и ведьмаком». «Нечто среднее» по фамилии Шепард, ни единым жестом не выказывая, что его удивляет такое неожиданное определение, тем временем глядело на зрителей с огромного киноэкрана. Лучшего способа показать превосходство графики компьютерной версии было не придумать – на многометровой «простыне» мультиплекса Mass Effect смотрелась… как кино получше «Последней фантазии», да пожалуй, и воскового «Беовульфа». Крис начал перечислять отличия PC-версии. Впрочем, главное мы уже увидели и без него. Прочее исчерпывалось тремя пунктами. Первое – мини-игра с декодером была превращена в… круговой вариант «Фроггера». Второе – отныне каждым из членов команды можно управлять отдельно. Третье – появился свободный обзор при катании на вездеходе. Чтобы презентация не казалась совсем уж кургузой, ассистент Криса прокрутил гетеросексуальный вариант знаменитой межвидовой эротической сценки, плавно переходящий в финальное (точнее, временное – ведь не за горами Mass Effect 2) спасение вселенной, и таки сорвал аплодисменты.

Вернувшись в фойе, мы обнаружили, что там уже проводятся конкурсы на знание Mass Effect. Ведущий вещал по-польски, оставляя нас (а также, вероятно, венгерских и, в меньшей степени, чешских и словацких журналистов) в легком недоумении. Поняв, что блеснуть эрудицией и получить заслуженную награду нам не удастся, мы ограничились утешительными пресс-паками в симпатичных цилиндрических коробочках**, и, немного потолкавшись среди напущенных в вестибюль для антуража алиенов в резиновых масках, отправились в отель. Там мы отметили окончание нашей поездки еще одной партией в «Zombies!!!», которую, впрочем, не довели до конца – разошлись спать. Рано утром надо было собираться в дорогу.

Домой я привез две коробки – с настольной Doom и add-on'ом к ней. Я смутно подозревал, что играть в это никогда не буду, но душу немного грел тот факт, что мне удалось выбить из продавца десятипроцентную скидку.

Благодарим сайт duzeka.pl за любезно предоставленные фотографии. **СИ**

** Кирилл Алехин из PC Gamer, впрочем, разжился еще и резиновой зомби-рукой.

Факты о PC-версии Mass Effect

- Продемонстрировав результаты голосования против онлайновой активации русской версии Mass Effect сотрудникам BioWare, компании Snowball и «1С» добились того, что наша версия будет защищена краснознаменным StarForce, использующим для проверки аутентичности игры сам диск. Соответственно, ограничения на количество установок или требования отмечаться на сервере каждые десять дней русской PC-версии Mass Effect не касаются.
- Объем локализации: 20 тыс. строк, 250 тыс. слов. В озвучании задействовано 60 актеров, общая продолжительность студийной записи – 338 часов.
- К тому моменту, как выйдет этот номер, в продаже должна появиться версия игры с переведенными на русский субтитрами. Релиз «Золотого издания», включающего в себя русскую озвучку и английскую версию, намечен на осень 2008 года.
- Дополнение Bring Down the Sky уже переведено на русский язык и будет доступно для бесплатного скачивания, как и последующие дополнения к Mass Effect. Вариант выпуска дополнений на дисках также рассматривается.


Александр Суслов из Snowball выиграл в лотерею чудесную машину, предсказывающую будущее. Правда, ему так и не удалось найти подходящие батарейки к ней.

Мини-игра с декодером была превращена в… круговой вариант «Фроггера».




Пришельцы неидентифицируемой расы охраняли подходы к туалетным комнатам.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
DreamWorks
КУНГ-ФУ ПАНДА
СЫГРАЙ ГЛАВНУЮ РОЛЬ
ИГРА
ПО ЗНАМЕНИТОМУ
МУЛЬТФИЛЬМУ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Games for Windows
NINTENDO DS
Wii
DreamWorks
ACTIVISION
activision.com
1С


Корреспондент «СИ» братается со Спайро – Бандикут разочарован!


Слева – делегат от разработчиков Prototype, справа – скептически настроенный журналист.


Пейзажи в новой Spyro выглядят довольно мирно. И не скажешь, что тут будет резвиться кровожадный дракон!


Создателей The Bourne Conspiracy стратегически задабривали вином: а ну как расскажут секретные подробности!


Журналисты терпеливо ждут выступления руководителей Sierra.



Sierra Spring Break

глазами сытого журналиста

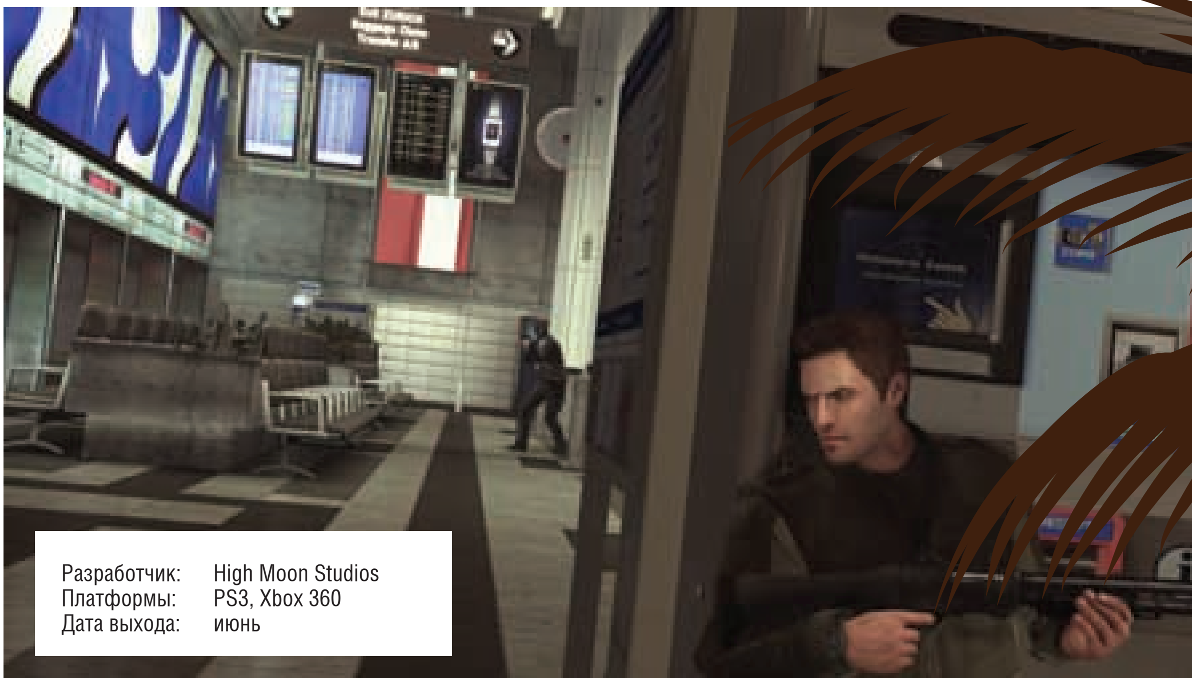


Автор:
Алексей 'Lex' Яремчук

В атмосфере теплоты и взаимной симпатии делать бизнес не только приятней, но и выгодней. Игровому издательству особенно важно помнить об этом, когда дело доходит до общения с прессой. Не зря говорят, что сытый и довольный журналист гораздо объективнее, чем журналист голодный. Если принять во внимание эту простую закономерность, легко понять, что побудило компанию Sierra Entertainment собрать цвет игровой журналистики не где-нибудь, а на курортном острове Майорка. Были приглашены делегаты из 21 страны, не обошли стороной и представителей отечественных СМИ.

Пишущей братии предоставили возможность не только подробно ознакомиться с еще не вышедшими играми, но и пообщаться с разработчиками в приятной, почти что неформальной обстановке. Открылись интересные подробности подающих надежды проектов The Bourne Conspiracy и Prototype. Несколько бокалов вина развязали язык создателям Ghostbusters: The Video Game, игровой адаптации культового фильма. Сюрпризом стало явление народу нового Spyro. Вернее, неожиданным оказался не сам анонс, а то, насколько изменился миролюбивый дракончик со времени нашей самой недавней встречи с ним.

Всего Sierra продемонстрировала десять разработок, включая три скромных вещицы для Xbox Live Arcade. Так что теперь, зарядившись позитивом, пропитавшись солнечными лучами и соленым морским воздухом Майорки, мы – представители неподкупной российской прессы – готовы подробно и предельно объективно рассказать о готовящейся линейке игр от замечательной компании Sierra Entertainment.



Разработчик: High Moon Studios
Платформы: PS3, Xbox 360
Дата выхода: июнь

The Bourne Conspiracy

В особом представлении этот проект, как и сам Джейсон Борн, едва ли нуждается. Напомню лишь, что история дезертировавшего правительственного суперагента растянулась на пять романов, первые три из которых были написаны Робертом Ладлумом (Robert Ludlum). Они-то и послужили основой для кинотрилогии с Мэттом Деймоном (Matt Damon) в главной роли. Так вот, если субъект на иллюстрациях не ассоциируется у вас с Мэттом Деймоном, не беспокойтесь, глаза вас не обманывают. Проект The Bourne Conspiracy опирается преимущественно на сюжет The Bourne Identity и наследует некоторые черты одноименного фильма, однако исполнитель главной роли не имеет к новинке ни малейшего отношения. Почему так? Разработчики объясняют, что мистер Деймон – занятой человек, без конца осаждаемый толпами поклонниц, а участие в создании игры отнимает немало времени и нервных клеток. Тем более что Sierra наверняка не ограничится разработкой одного проекта о Борне. Не проникшись идеей, мистер Деймон отказался сотрудничать, поэтому образ главного героя пришлось лепить с нуля.

При общении с представителями High Moon Studios быстро выясняется, что люди стараются сделать хорошую игру, которая увлекла бы не только верных фанатов Борна. В самоотводе Мэтта Деймона есть и свои плюсы: разработчики избавились от определенных ограничений. Да, кстати, стоит прояснить, почему же игра называется The Bourne Conspiracy, а не The Bourne Identity, коль скоро в основе лежит один и тот же сюжет. Суть в том, что Conspiracy описывает не только события Identity, но эпизоды, которые предшествовали нападению на диктатора Уомбоси (Nykwana Wombosi). Таким образом, она предлагает более полную версию истории, чем оригинальный фильм.

Редкий проект на движке Unreal 3 выглядит заурядно, и уж точно нельзя упрекнуть в этом грехе The Bourne Conspiracy. Она смотрится отменно как в статике, так и в движении. Высокая проработка деталей и красивейшие эффекты – это замечательно, но зрелищность происходящему придают постоянно меняющиеся ракурсы. Порцию адреналина получает не только играющий, но и человек, который просто созерцает происходящее на экране.

Показанная на Майорке демоверсия – это непрерывное действие: драки, интерактивные заставки и немного стрельбы. Рукопашная – более важная составляющая геймплея, чем перестрелки, и каждый новый бой отличается от предыдущего. Борн – человек практичный и изобретательный, ему по силам обездвижить противника книгой или шариковой ручкой. А если оружия под рукой нет, то не грех шибануть врага лбом о ближайшую стену или об стол. Примерно так и заканчиваются многие схватки: недруга прикладывают фейсом к твердой поверхности и отправляют считать звезды. Наблюдать за этим не надоедает; напротив, действо выглядит настолько здорово, что хочется снова и снова повторять трюк с физиономией противника и стеной.

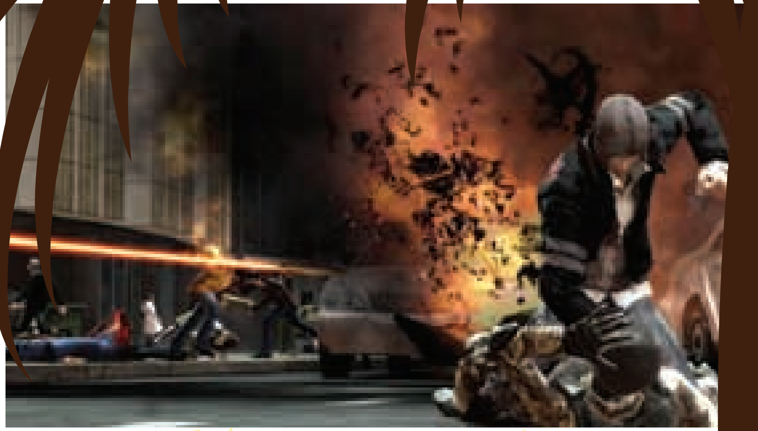
История о Борне не была бы полной без яростных автомобильных погонь. Носиться по узким парижским улицам на трогательном красном Mini-Cooper'е весело, но, подозреваю, не будь интерактивных заставок, занятие увлекало бы куда меньше. Впрочем, те владельцы Xbox 360 и PlayStation 3, что поспешили скачать выложенную в середине мая демоверсию, уже успели лично убедиться в справедливости сказанного. В любом случае, не забудьте посмотреть видеоотчет на нашем диске: его сделали на основе полной preview-версии игры.

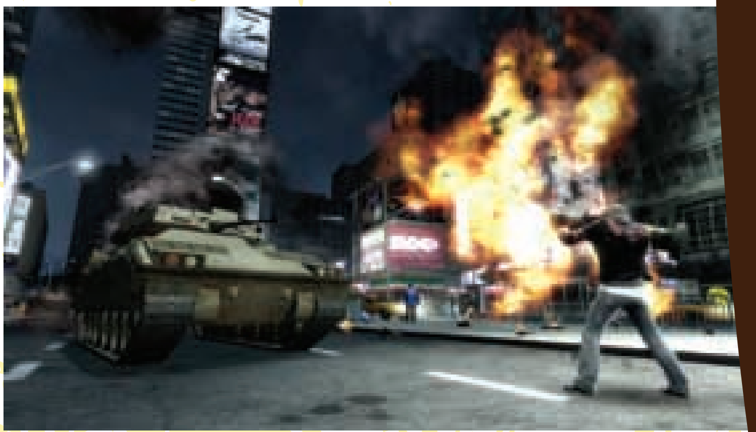


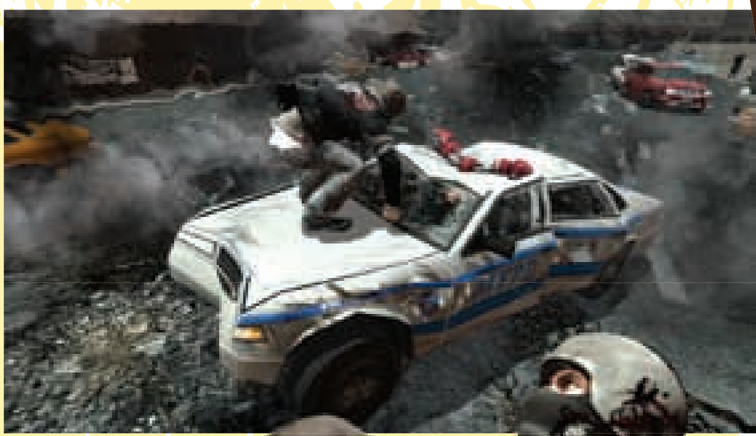
Рукопашные бои – одна из главных «фишек» игры. По ходу сражения Борн копит адреналин, и как только показатель достигает определенной отметки, появляется возможность выполнить картинный зубодробительный прием нажатием одной кнопки. Встречаются и более сложные вставки, которые требуют своевременного использования нескольких кнопок.
Потасовки эффектны и очень жестоки. Настолько жестоки, что ходят слухи, будто бы именно бьющая через край брутальность оттолкнула от проекта Мэтта Деймона. Сами же разработчики гордятся, что стиль и динамика драк максимально приближены к киношным. В основе боевой хореографии – филиппинская борьба Кали. Известный в профессиональных кругах Джеф Имада (Jeff Imada), который занимался постановкой схваток для фильма, теперь руководит процессом motion capture для Conspiracy.

Prototype

Разработчик: Radical Entertainment
Платформы: PS3, Xbox 360, PC
Дата выхода: осень







Пять минут наедине с Prototype, и сознание захлестывает волна ассоциаций. Преследует желание охарактеризовать игру как странное сочетание GTA и Человека-Паука. Главный герой Алекс Мерсер (Alex Mercer) наделен удивительными способностями. Он бегает очень-очень быстро, причем не только по горизонтальным, но и по вертикальным поверхностям. Он в состоянии трансформировать свое тело в колюще-режущее оружие и принимать обличие людей, которых успел сожрать ранее. Вдобавок, Алекс умеет водить танки и пилотировать военные вертолеты, но это мелочи – GTA давно приучила нас, что любой человек способен управлять чем угодно, лишь бы в замке зажигания торчал ключ.
В чем же секрет Алекса Мерсера? Все очень просто: он – совершенное оружие, которое по секретному заказу правительства создали при помощи генной инженерии. Похоже на типичную фабулу, призванную оправдать геймплей, однако разработчики подчеркивают, что захватывающий сюжет – чуть ли не основное достоинство Prototype. Получив замечательные способности, главный герой утратил память, и теперь его задача – распутать клубок интриг и докопаться до истины. А если кто-то попутно пострадает – что же поделаешь, бывает...
Очутившись в виртуальном Нью-Йорке, игрок сразу же получает полную свободу передвижения. Он волен исследовать любой (или почти любой) уголок «Большого Яблока». Алекс, как и Джейсон Борн, одет по-простецки; легко сливается с толпой, и никто не заподозрит в нем сверхчеловека до тех пор, пока он не начнет пожирать прохожих и выделывать акробатические номера. На здание любой высоты можно забраться без труда, просто пробежавшись по стене. Спуститься вниз тоже несложно: один прыжок, несколько секунд свободного падения и в конце – потрескавшийся асфальт под ногами.
Огромный город, сверхчеловеческие способности и никаких правил – идиллия, казалось бы. Но не все так просто. По городу снуют отряды, известные как Blackwatch. Эти вооруженные формирования на дух не переносят Алекса: едва отыщут мутанта, как сразу же обрушивают на него всю огневую мощь. Мощь включает в себя пехотинцев, тяжелую бронетехнику и вертолеты. Тут-то и выручат водительские навыки главного героя. У военных можно отобрать любое средство передвижения, которое будет служить вам верой и правдой, пока его не подорвут. Использовать по прямому назначению гражданский транспорт, увы, не получится. Оно и понятно, какой смысл брать такси и стоять в пробке, если скорость бега Алекса превышает максимальную разрешенную скорость езды. Но нельзя сказать, что обычные автомобили совсем уж бесполезны. Вовсе нет. Их можно поднять и использовать для самозащиты.
А отбиваться придется не только от военных. Помимо них в городе злобствует некий вирус, который превращает граждан либо в кровожадных зомби, либо в громадных монстров. Мертвецы и чудовища проповедуют превосходство собственной расы и на дух не переносят всех людей, включая, как ни странно, Алекса. Очаги заражения спонтанно возникают в разных областях мегаполиса, и как только это случается, к месту событий направляется отряд Blackwatch, чтобы навести порядок. Игрок вправе наблюдать за противоборством с крыши какого-нибудь небоскреба или включиться в драку. В этом есть смысл: с одной стороны, наличие вируса в крови никак не сказывается на пищевой ценности индивида, с другой – военные, увлекшись истреблением зомби, могут не заметить пропажу, скажем, танка или вертолета.
На самом деле, вышесказанное – лирика или, вернее сказать, поверхностное описание игровой механики. В Prototype, как я уже говорил, большую роль играет сама история. Она разбита на определенное количество эпизодов или миссий, которые выполняются в определенной последовательности. Проходятся они опять же по желанию, то есть, если не хочется, разрешено просто путешествовать по городу и наслаждаться видами Манхеттена.
Немного о содержании миссий. Конечно же, будет типичный набор задач: что-то уничтожить, что-то найти, кого-то прикончить и т.д. Но не в этом изюминка Prototype. Алекс – человек гибкий и умеет менять внешность. Сожрав, скажем, командующего офицера, он примет его обличие, и тогда солдаты будут подчиняться приказам игрока. Как воспользоваться свалившейся на голову властью? Можно отдать команду зачистить от инфицированных участок города. Или, что гораздо увлекательнее, натравить солдат друг на друга и понаблюдать за развитием событий.
То, насколько красивую картинку выдает созданный силами студии движок Titanium, – вопрос спорный. Взору постоянно открывается городская панорама с кучей домов и оживленными улицами. Но очень трудно отделаться от мысли, что есть игры, которые при том же размахе выглядят более симпатично. И речь – не только о GTA4, где общее настроение подчеркивается еще и погодными эффектами (в Prototype метеоусловия не меняются). В еще одной разработке Sierra, Ghostbusters, красивые виды Нью-Йорка и в буквальном смысле сотни прохожих на улицах далеко не так сильно сказываются на уровне детализации. Но, вероятно, это уже придирки избалованного зануды. Prototype в целом выглядит вполне неплохо. В ней, как уже говорилось, нет погодных эффектов, но есть динамическая модель освещения и затенения с хорошей передачей смены дня и ночи.
Демонстрировалась не финальная версия. Готовый продукт разумеется, будет отличаться в лучшую сторону. В частности, демо не позволило в полной мере оценить музыкальное сопровождение, которое, как обещают авторы, станет просто великолепным. Плюс, Prototype – одна из первых игр с поддержкой системы звучания Neural THX 7.1 Surround Sound.

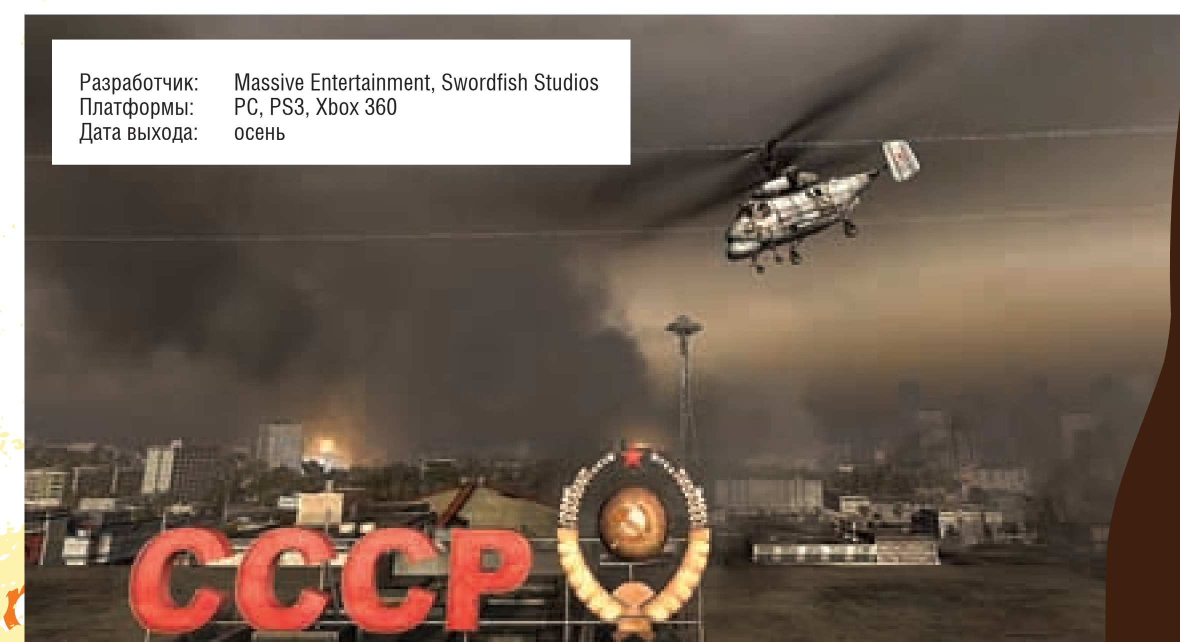




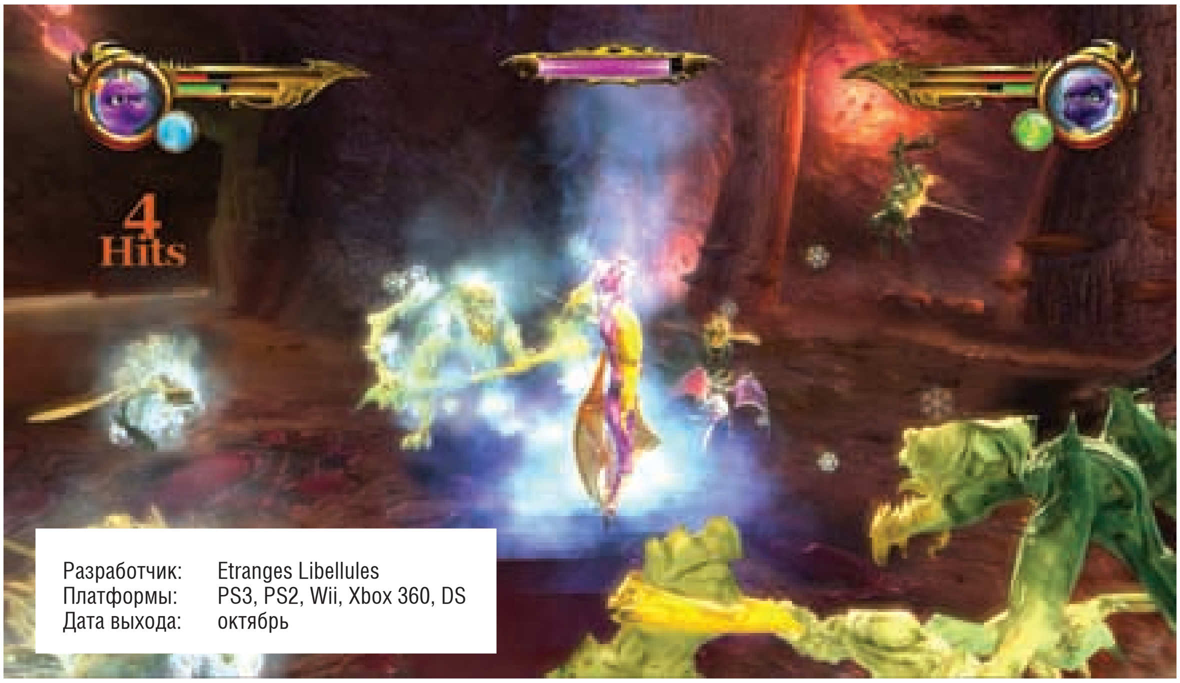
World in Conflict: Soviet Assault

World in Conflict – вышедшая в прошлом году RTS, которая получила несколько наград прессы и заслужила уважение почитателей жанра. Что же происходит теперь? Две вещи: во-первых, Massive Entertainment готовит add-on; во-вторых, студия Swordfish, находящаяся в дружеских отношениях с Massive, параллельно портирует весь набор миссий (и старый, и новый) на Xbox 360 и PS3.
По названию несложно догадаться, что дополнение позволит игроку взглянуть на эпическое противостояние американцев и русских с позиции советских оккупантов. Впрочем, основной темой апрельской презентации стала не новая кампания, а тот факт, что компьютерную стратегию решили перенести на консоли. Разработчики отметили непонимание, с которым им пришлось столкнуться на этапе обсуждения этого замысла. Но было решено, что гибкое и удобное управление мышью получится без особых сложностей приспособить под джойпад. И ведь приспособили! При раздаче приказов не задействуются сложные комбинаций кнопок, а за положение камеры отвечают аналоговые ручки. Единственное, что пока смотрится компромиссом, – это методика выбора юнитов. В центре экрана появляется круг, размер которого можно регулировать. В его пределах выделяется вся пехота и техника.
Объективно оценить, насколько успешно Swordfish Studios справилась с адаптацией, удастся лишь проведя за игрой часок-другой. Но уже сейчас можно утверждать, что технические сложности преодолены вполне успешно. Современный PC порой оснащен громадным боезапасом оперативной памяти, и скромная консоль нового... простите, текущего поколения в этом плане безнадежно отстает. Но разработчикам не понадобилось перекраивать геймплей, уменьшать площадь карт или идти на какие-либо другие жертвы. Консольные версии практически идентичны оригиналу. Пришлось слегка подкрутить баланс юнитов, но это уже связано не с железом, а с нюансами пресловутого управления.
В числе отличительных черт Soviet Assault значится и распознавание речи. Играющим на приставках особенно пригодится такая функция, потому что она позволяет быстро отдавать голосовые команды, не зарываясь с головой в интерфейсные меню и не ломая пальцы о кнопки джойпада. Достаточно произнести в микрофон «Nuclear Strike», и любой участок карты будет зачищен быстро и эффективно.





Разработчик:	Massive Entertainment, Swordfish Studios
Платформы:	PC, PS3, Xbox 360
Дата выхода:	осень



Разработчик: Etranges Libellules
Платформы: PS3, PS2, Wii, Xbox 360, DS
Дата выхода: октябрь

Люди в карнавальных костюмах бессменно присутствовали на всех фуршетах, перерывах и перекурах. При взгляде на них напрашивались два вопроса: как же они, бедные, в таких душных одежках в эдакую жару и почему у Спайро настолько злобная морда. С ящером все стало ясно только после просмотра демо: морда злобная, потому что клыки острые и когти длинные. Однако суровый облик некогда добродушного дракона не помешал ему описывать в воздухе восьмерки пятой точкой, отплясывая вместе с рыжим бандикутом и девицами из числа устроителей мероприятия.



The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon

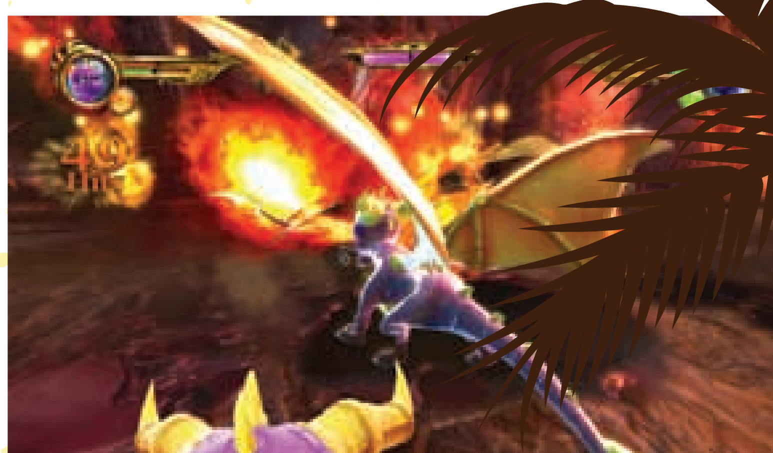
Трудно было ожидать чего-то необычного, шагая на презентацию нового Spyro. «Да-да, забавный фиолетовый дракончик и его разноцветные друзья спасают утопающий в ярких красках мир от нелепых злодеев – все это мы видели, и не единожды», – такого рода мысли посещали если и не всех, то каждого второго журналиста. Что ж, выражения лиц переменились, как только представитель Etranges Libellules врубил демоверсию. Таким Спайро мы еще не видели: суровый фиолетовый дракон рвет когтями ужасных монстров на пару с сексапильной боевой подругой – драконихой Сэндер (Cynder). В ходе презентации прозвучал вопрос, который попросту не мог не возникнуть: «А на какую аудиторию рассчитана ваша игра?» «Аудитория все та же, – поспешил заверить представитель разработчиков. – И дети, и взрослые найдут в The Legend of Spyro что-то для себя». В это самое время на большом экране вошедший в раж Спайро раздирал когтями ослабевшую жертву.

По словам разработчиков, их всегда занимал вопрос, почему игры для юной аудитории зачастую лишены удачных дизайнерских находок, которыми изобилуют «взрослые» проекты. Основательно поразмыслив, сотрудники Etranges Libellules сотворили приключенческий экшн. Dawn of the Dragon не только выглядит очень красиво, но и по механике отличается от предыдущих выпусков Spyro. Начнем с того, что дракончик теперь умеет свободно летать, а не только парить на крыльях. Следующее новшество – комбинированные атаки: Спайро раздает тумаки всем желающим со скоростью многопоточного конвейера. Тех же врагов, которые все-таки избежали расправы, всегда сумеет «приласкать» Сэндер. Заботу о ней можно поручить AI, или же напарнику со вторым джойпадом. Но в отличие от похожего мультиплеера в 50 Cent: Blood on the Sand, в Spyro НЕ поддерживается сетевой режим. Оба персонажа постоянно находятся в границах экрана, поэтому проходить игру вдвоем вполне удобно.

Если учитывать весь антураж, уровень агрессии и колоссальные размеры некоторых чудовищ, то напрашивается сравнение с играми вроде God of War. Собственно, разработчики и сами не скрывают источники вдохновения. Получается, что перед нами интерпретация похождений яростного спартанца, в которую можно резаться всей семьей, не опасаясь осуждения со стороны Джека Томпсона. Спайро, разумеется, не размахивает пылающими тесаками, как Кратос. Он предпочитает истреблять врагов, извергая из пасти огонь, холод, электричество и магическую энергию Земли. Все навыки пригодятся не только в бою. Пламенем можно растопить препятствие, а замораживающим – превратить поток воды в ледяной мост.

Интересный факт: персонажей озвучивали актеры первой величины, в том числе Гари Олдмен (Gary Oldman), Кристина Риччи (Christina Ricci) и Марк Хемилл (Mark Hamill; легендарный Люк Скайуокер переквалифицировался в архизлодея Dark Master). Откуда пошла мода звать знаменитостей на озвучку видеоигр – сказать сложно. Еще сложнее понять, кому все это сдалось. То есть если вы – человек с тонким слухом и способны отличить голос Гари Олдмена от любого другого, возможно, часть бюджета Dawn of the Dragon, отправившаяся в карман актера, не была потрачена зря. Но много ли в мире геймеров с таким тренированным ухом? Впрочем, довольно ворчания.

Сэндер – умеренно привлекательная соратница Спайро – бывшая злодейка, что сказалось на ее уникальных способностях. Дракониха плюется ядом, и ей подвластны магия Тьмы, Страха и Ветра. И это не считая того, что разговаривает Сэндер голосом Кристины Риччи.









Sierra Online для Xbox Live Arcade

Нет особого смысла тратить слова на каждый из мини-проектов, представленных для Xbox Live Arcade. Все три анонса были объединены в одну презентацию, которая на общем фоне смотрелась немного блекло, хотя как минимум один из них выглядел неплохо. А именно Assault Heroes 2 – шутер, построенный по классической формуле. Набор уровней, насыщенных непрекращающейся стрельбой и громадными боссами, орды врагов, разнообразное оружие и возможность управлять боевой техникой. При взгляде на Assault Heroes 2 невольно вспоминаешь Metal Slug – с трехмерной графикой, но без особого очарования. Авторы обещают, что продолжительность сиквела окажется гораздо большей, нежели у оригинала двухлетней давности, и, да, предусмотрен сетевой мультиплеер. Дата выхода – 14 мая.



«Mind Over Mutant» – парафраз небезызвестного понятия «Mind over matter», то есть «Разум, главенствующий над материей». Это выражение имеет двоякий смысл. С одной стороны, оно описывает экстрасенсорные способности человека, с другой – партийную идеологию Мао Цзэдуна, который развил и укрепил идеи марксизма-ленинизма. Так что Crash Bandicoot: Mind Over Mutant вполне может оказаться частью завуалированной коммунистической экспансии.

Crash Bandicoot: Mind Over Mutant

Несложно было предположить, что, подражая повзрослевшему Спайро, рыжий австралийский зверь сменит имидж. Воображение рисовало яркую картину: Креш переступает через окровавленный труп Нео Кортекса. В его руках – многоствольный пулемет, а в пасти – тлеющая сигара. К сожалению или счастью, воображение тружеников из студии Radical работает иначе, и то, что в итоге продемонстрировали журналистам, оказалось обычным платформером.

Обычным – не значит тривиальным. Философия сериала была переосмыслена еще в прошлом году, и теперь разработчики развивают идеи, воплощенные в Crash of the Titans. Отличительной чертой игры остается все та же возможность брать под контроль отправленных в нокаут монстров. Чтобы приручить чудище, достаточно надавать ему по голове, а затем усесться на шею. Благодаря этим сравнительно несложным манипуляциям, Креш получает нового союзника, который пригодится для преодоления дальнейших препятствий.

В Crash of the Titans прирученное чудище отличалось чрезмерной чувствительностью: стоило Крешу оставить питомца, как тот, не пережив душевной травмы, погибал. В Mind Over Mutant появилась возможность хранить пойманных тварей в инвентаре, откуда их можно в любой момент извлечь.

Несколько новых способностей (возможность парировать атаки, умение копать и лазать по стенам), а также мультиплеер, позволяющий проходить игру вдвоем, – вот некоторые особенности проекта.

Игра выходит сразу для нескольких платформ, в том числе для Xbox 360, но по тем или иным причинам за бортом осталась PS3. Приверженцам консолей от Sony придется довольствоваться версией для PSP, которая вряд ли будет значительно отличаться от любой другой.

Разработчик:	Radical
Платформы:	Xbox 360, Wii, PS2, DS, PSP
Дата выхода:	октябрь





Знакомые по фильму и мультсериалу детекторы паранормальной активности периодически используются в игре и вносят дополнительную нотку напряженности в процесс охоты. Работает это так: перспектива переключается на вид от первого лица, и вы медленно продвигаетесь вперед, поглядывая на детектор. Поднятые вверх «рожки» – признак того, что вот-вот из темноты выскочит нечто потусторооннее!

Ghostbusters: The Video Game

На десерт в нашем репортаже оставлены «Охотники за Привидениями». Непонятно, чему больше удивляться: тому, что кто-то делает игру по фильму двадцатилетней давности, или тому, что результат трудов Terminal Reality смотрится весьма и весьма прилично. Не хочется заранее перехваливать проект, однако разработчики производят впечатление людей увлеченных. В их распоряжении есть все средства для создания красивой и увлекательной игры: и отвечающий современным стандартам движок, и новый сюжет, написанный сценаристами культовой ленты (!), и даже актеры, исполнявшие главные роли, – герои получили их внешность и голоса. В мае разработчики планируют записать Билла Мьюрея, и тогда старая команда охотников за призраками будет в полном сборе. Не осталась в стороне даже актриса Энни Поттс (Annie Potts), исполнившая в фильме роль секретарши Жанин.

Сюжет не дублирует киношные события, однако некоторые полюбившиеся эпизоды возвращаются. Они ловко вплетены в повествование, в центре которого – новичок в команде охотников. Он был нанят «ветеранами» для испытания новой экспериментальной экипировки, и одним из первых заданий для новобранца (а, стало быть, и для игрока) станет поимка Лизуна (Slimer) – маленького зеленого призрака, сбежавшего из штаба. Вырвавшись на свободу, Лизун тотчас возвращается в тот же самый отель, где попался в первый раз, поэтому охотникам придется отправиться к месту былой славы и разгромить там все в пух и прах еще разок.

Большинство противников – не бестелесные духи, а одержимые потусторонними силами предметы. Например, под действием полтергейста из разбросанного по земле хлама может образоваться колосс со вполне осязаемыми кулаками, и игроку придется израсходовать немало энергии своей протонной пушки, прежде чем монстр развалится на части.

Степень интерактивности окружающего мира – это отдельная тема. Разработчики заслуженно гордятся своим физическим движком, который позволяет реалистично отобразить взаимодействие сотен объектов. Все, что падает и разрушается в игре, подчиняется законам Ньютона. Плюс к этому, на экране одновременно могут находиться буквально сотни персонажей. Таким образом, разработчикам удалось воссоздать сцены паники на улицах, когда толпа горожан пытается спастись от гигантского зефирного человека.

Арсенал охотников расширился, и их пушки теперь стреляют как протоновыми лучами, так и зеленой слизью, которая напоминает слизь самих привидений. Эта эластичная субстанция позволяет скреплять вместе предметы и даже людей. В отладочной версии разработчики продемонстрировали, как слизью приклеить легковой автомобиль к потолку читального зала нью-йоркской библиотеки. То же можно проделать и с любым другим предметом обстановки: столы, стулья, шкафы. Все это удается присобачить к любой поверхности – было бы желание.

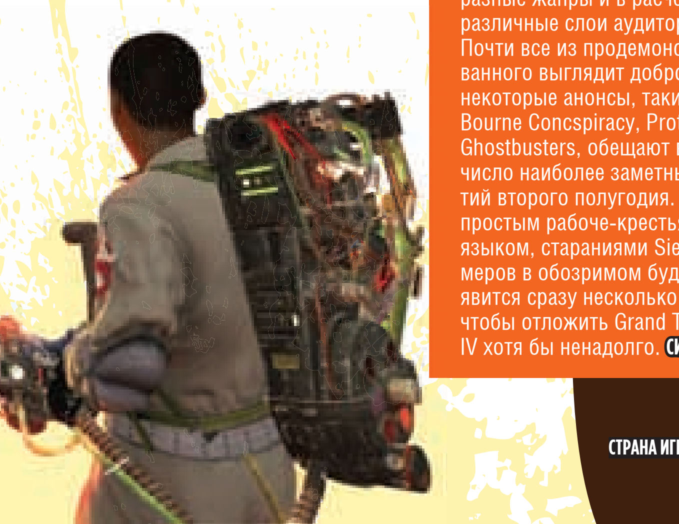
Редкий случай, когда хочется снять шляпу и перед программистами, и перед художниками, и перед дизайнерами. Движок, рисующий на экране красивые картины, умело используется для поддержания атмосферы, которая для проекта вроде Ghostbusters ох как важна.

А вообще, очень и очень настораживает то, насколько привлекательным выглядит здешний мир. Где это видано, чтобы по фильмам делали хорошие игры!? Но если в Ghostbusters: The Video Game и есть какой-то подвох, пока что он от нас скрыт. Весна – пора надежд; осенью, когда новинка поступит в магазины, мы узнаем, насколько эти надежды оправдаются.



Разработчик:	Terminal Reality, Red Fly Studio
Платформы:	PS3, PS2, Xbox 360, Wii, PC, DS
Дата выхода:	сентябрь

Идея делать игру про охотников за привидениями возникла спонтанно, когда уже была подготовлена необходимая техническая база. Terminal Reality вынашивала замысел собственного проекта, но Sierra сумела убедить команду, что достойная игровая адаптация культового фильма, выпущенная именно сейчас, может принести нешуточные дивиденды. В разработке находятся две версии Ghostbusters. Наиболее полная выйдет для PS3, Xbox 360 и PC. Вторая, облегченная, предназначается для PS2 и Wii. Упрощению подвергнутся графика и структура основного сценария, а вот многопользовательский режим, напротив, будет расширен. Ожидается появление «Охотников за Привидениями» и на DS, но то, видимо, будет уже третья инкарнация игры.



Несколько слов под занавес

В ходе апрельской конференции Sierra показывала преимущественно достойные проекты и подавала неплохие закуски под приличное вино – сочетание, которое так редко встречается в современном игровом бизнесе. Если попытаться взглянуть на ситуацию сравнительно трезвым взглядом, то линейка продуктов издательства – одна из интереснейших на текущий момент. Представлены самые разные жанры и в расчет взяты различные слои аудитории. Почти все из продемонстрированного выглядит добротно, а некоторые анонсы, такие как The Bourne Concspiracy, Prototype и Ghostbusters, обещают войти в число наиболее заметных событий второго полугодия. Говоря простым рабоче-крестьянским языком, стараниями Sierra у геймеров в обозримом будущем появится сразу несколько поводов, чтобы отложить Grand Theft Auto IV хотя бы ненадолго. СИ


РЕКЛАМА
ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER
EXTREME EDITION
• 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.
• 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.
• 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.
• Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.
• Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.
www.4x4game.ru
ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!
Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.
1С фирма «1С»
ASE avalon style entertainment

1



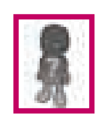
2



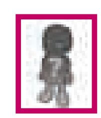


ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.MMO.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** NHN Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Innova
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rainbow Studio
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.r2online.ru



Автор: Дмитрий «Ghabodav» Платонов
eplatonov@mtu-net.ru



Автор: Сергей «Dolser» Долинский
dolser@gameland.ru

R2: REIGN OF REVOLUTION

«НИКАКИХ ПРАВИЛ, ТОЛЬКО СИЛА!» – НЕ МАЛОВАТО ЛИ ИДЕЙ ДЛЯ НАСТОЯЩЕЙ РЕВОЛЮЦИИ?

Скажем сразу – с игрой мы знакомились в ходе открытого тестирования, которое, по замыслу Innova, продлится около двух недель и «плавно перейдет в релиз». Если сроки не сорвутся, то к тому моменту, как вы прочтете эти строки, Reign of Revolution уже предстанет на суд общественности во всей красе.

Пока же на единственном российском сервере установлена версия, известная как «Вторая Революция». Это первое серьезное обновление, привнесшее в Колфорт принципиальные изменения – класс асассинов, дополнительные локации, контрольные точки, деревню и крепости. Положа руку на сердце, заметим, что без столь серьезных нововведений шансы Reign of Revolution на успех у российских геймеров были бы минимальны.

У русских – своя игра

Нашим соотечественникам, кстати, повезло дважды – мы не только начинаем сразу с «правильной» версии Reign of Revolution, но и получаем игру даром (у корейцев – ежемесячная абонентская плата). Выбор для России столь «дружелюбной» бизнес-модели обусловлен, прежде всего, оглядкой на «своеобразие» российского менталитета и, безусловно, глобальным дрейфом MMORPG в сторону free-to-play.

Что ж, бесплатно – всегда неплохо, но отсутствие обязательных поборов (в Reign of Revolution имеются премиальная подписка и предметы – зарабатывать-то надо!) конкуренции не отменяет. В Рунете, и уж тем более в Интернете есть из чего выбрать. Из сонма MMORPG предпочесть именно Reign of Revolution геймера заставят только веские аргументы. Какие же?

«Не мудрствуй лукаво», – говорят разработчики

Игрок, привыкший к тщательной настройке внешнего вида героя, перебору нескольких рас и десятка классов, первую ложку «слабительного» принимает еще на стадии генерации персонажа (кстати, на один аккаунт их разрешено иметь три штуки). Пять типов лиц и столько же причесок, четыре класса (рыцарь, маг, рейнджер и асассин), два пола, одна раса и… все. Все?! Увы, да. Плата за простоту – толпа клонов, особенно в первой локации. Вторая порция «лекарства» адресована любителям «дерева развития умений»: количество специфических навыков (skill) у классов можно пересчитать по пальцам одной руки – их четыре штуки. Все они по меркам MMORPG весьма тривиальны – «Мощный удар» (критический урон), «Прицельный выстрел» (выстрел с высоким уровнем урона) и т.п. Лишь для асассина потребуется один палец с другой руки – у этого героя целых шесть умений, среди которых есть весьма интересные – «Невидимость» (с 20 уровня, но у магов есть антизаклинание), «Отравление» (с 30) и, наконец, «Убийство» (повышенный урон, с 40 уровня).

Прокачка, голод и смерть

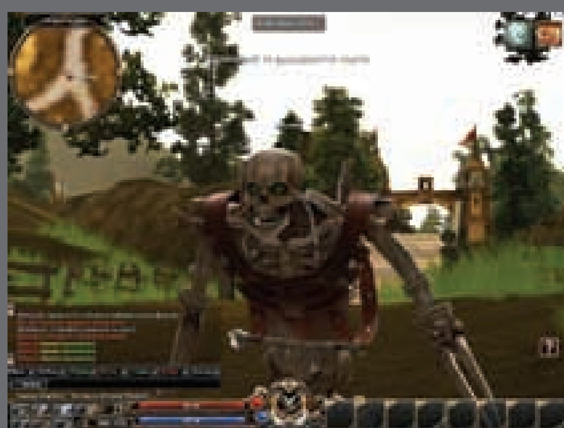
Прокачка персонажа в Reign of Revolution – дело нехлопотное. Первые три-пять уровней вам подарят NPC, просто за разговоры и обучающие квесты типа «найди и поговори» или «убей-принеси». Потом, конечно, от фарминга не уйти, но обильный лут скрашивает утомительное истребление монстров.

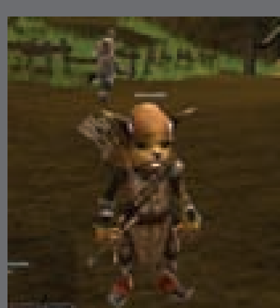
Есть пара тонкостей, которые надо принять во внимание. Во-первых, следите за сытостью – этот параметр персонажа отображается в правом верхнем углу игрового экрана, на его изменение также укажут

3

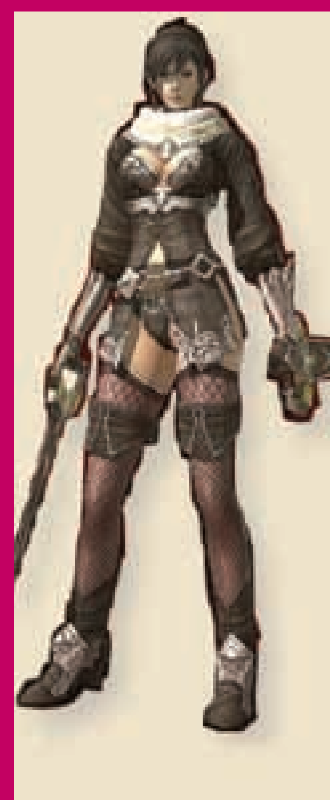



Орки, вампиры, кобольды, Астарот и Люцифер – все по мановению волшебной палочки! Не думайте, что разработчики напрочь позабыли о простом человеческом желании быть непохожим на других – определенные усилия в этом направлении приложены.
В Reign of Revolution мы можем перевоплощаться! Существует примерно два десятка видов монстров, в которых с помощью жезла или руны перевоплощения на 1 час превращается персонаж любого уровня. Разработчики также припасли и несколько особенных страшилищ, в которых перекидываются только персонажи 45, 48 и 51 уровней.
Превращаться не только весело (в начальной локации это еще и бесплатно – у специальных NPC), но и полезно. Переход в тела некоторых «монстров» изменяет базовые характеристики персонажа, что дает шанс устоять в PvP против сильнейших «физиков», если не сработала, например, парализация или паутина. Пока могучий воин бежит к вам, перекиньтесь в монстра с более высоким запасом HP – может, получится отбиться (хобгоблин дает +10 HP, а, например, огненный демон добавляет целых 50).
Есть и обратная сторона медали – перевоплощения в некоторых монстров накладывают ограничения на использование экипировки. Скажем, хобгоблин, увы, не может носить шлем…









1 Не отвлекайтесь на мелочи! В Reign of Revolution настройки внешности персонажа минимальны – прическа, разрез глаз и пара шрамов (у мужчин).

2 Терпите клонов! Введенный последним дополнением stealth-класс ассасинов – самый популярный выбор российских геймеров.

3 Курс на PvP! Прокачка – быстра, лут – обилен, квесты – просты. Не теряем время, впереди командные бои и захваты «укрепленных объектов».

системные сообщения. В зависимости от сытости в данный момент, сила и точность атаки меняются: если значение данного показателя больше 70%, эти характеристики увеличиваются, если герой оголодал – падают. Сразу после смерти и воскрешения сытость нулевая – покормите персонажа! Сгодится сырое кроличье или кабанье мясо или купленный в магазине провиант, например хлеб.
Во-вторых, умирать вредно – из-за штрафов. После смерти персонаж теряет часть накопленного опыта, кроме того есть шанс лишиться экипировки или предметов из инвентаря. Чем выше рейтинг (то есть вы не злоупотребляете PK-убийством других персонажей и ваш ник не красный, а белый или синий), тем меньше вероятность потерь.

Каждый должен вырастить дерево…

Уже к 50 уровню персонажи обладают полным объемом умений своего класса (в текущей версии игры максимальный уровень – 75). Спасти геймплей от монотонности и обеспечить «дереву умений» густую крону призваны магические аксессуары. Оригинальный подход Reign of Revolution заключается в обилии и общедоступности заряженных заклинаниями жезлов и книг. Надо признать, это работает. Вместо жесткой «ветки развития», с которой уже не слезть, игроку предложена определенная свобода. Помимо базовых умений своего класса, персонаж может подобрать и использовать заклинания, нейтрализующие его неторопливость или возмещающие отсутствие дистанционной атаки: замедление или отравление, удар молнией или льдом, перевоплощение с повышением HP, вызов ездового дракона и т.д. Сумеешь правильно выбрать и применить жезлы – и ты «на коне», не смог – вини самого себя.
Магические «палки» приобретают у торговцев или других игроков, а также выбивают из монстров. Каждый посох имеет 3-10 зарядов и когда они исчерпаны нужна перезарядка, продать NPC или просто выкинуть.

Крафт

В Reign of Revolution разрешено создавать предметы. Кузнецы и кожевенники, которые обитают в каждой деревне, с удовольствием изготовят для вас улучшенные ресурсы, экипировку, стрелы для ружей и луков, зелья. Но, увы, удовольствие это недешевое – потребуются ингредиенты и очень приличная сумма (с прейскурантом можно ознакомиться по адресу www.r2online.ru/novice/detail/id/1710.html). Зато результат гарантирован – осечек у ремесленников не бывает. Можно попытаться улучшить («заточить») предмет и самому, для чего в интерфейсе предусмотрена соответствующая опция. Но и в этом случае необходимо обзавестись нужными компонентами. Кроме того, как и в других играх, самостоятельное усиление предмета может завершиться неудачей…

Командные битвы

Теперь, когда мы слегка пожурили Reign of Revolution за скудный RPG-арсенал и разобрались с азами игровой механики, пора поговорить о наиболее привлекательном аспекте – командных PvP-сражениях, штурмах крепостей и взятии контрольных точек. Самое незатейливое PvP-развлечение – командные битвы (по их итогам PK-рейтинг не изменяется, а в случае смерти не теряются предметы). «Незатейливое» – поскольку из-за случайного распределения игроков по командам отладить действия гильдии не получится.





1 Перекиньтесь в лягушку! Среди двух с половиной десятков трансформаций есть лишь несколько полезных – улучшающих базовые характеристики героя. Но они доступны, увы, лишь высокоуровневым персонажам.

2 Отдохните! Reign of Revolution славен хорошей графикой. Морские просторы и в самом деле прекрасны, к тому же персонажи великолепно плавают – не хуже моторных лодок.

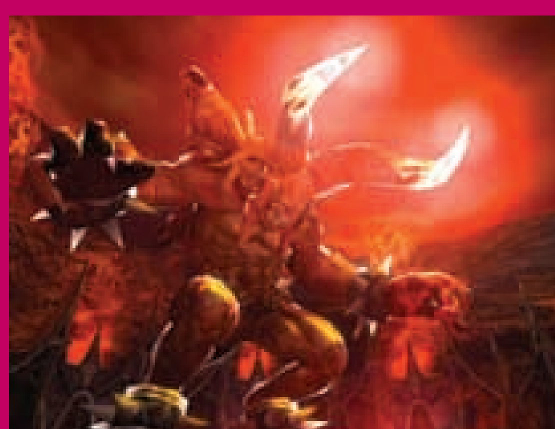
Выбор класса – асассин или рейнджер?

Результаты голосования на форуме 4GAME (forum.4game.ru) не вызывают сомнений в том, кого предпочитают российские игроки:

1. Асассин 37%
2. Рейнджер 26%
3. Рыцарь 19%
4. Маг 18%

И в самом деле, введение stealth-класса асассинов, прирожденных PK, благотворно повлияло на разнообразие игровых тактик в Reign of Revolution. Что может быть лучше, чем подкрасться в режиме невидимости и уложить ничего не подозревающего противника серией критических ударов. Шанс, что атака не получится, лишь добавляет адреналина.
Рейнджеры, особенно в группе, это настоящая расстрельная команда, феноменально полезная как при фарминге-прокачке, так и при осадах. Тактика предельно проста: достаточно заблокировать рыцарями-«танками» узкий проход, и союзные рейнджеры прямо со стен положат большинство супостатов, рвущихся к камню охраны. А вот прокачка рейнджера для PvP станет, наверное, не лучшим решением.
Рыцари и маги наименее популярны (пока?), и тому можно найти немало объяснений. Например, такое: маг – это, скорее, вспомогательный персонаж, слишком дорогой в прокачке. Рыцарь стандартен и нужен лишь для организации гильдии (другие классы лишены такой возможности), что просто скучно. Впрочем, те, кто играет за эти классы, наверняка с нашими выводами не согласятся и напомнят о PvP…







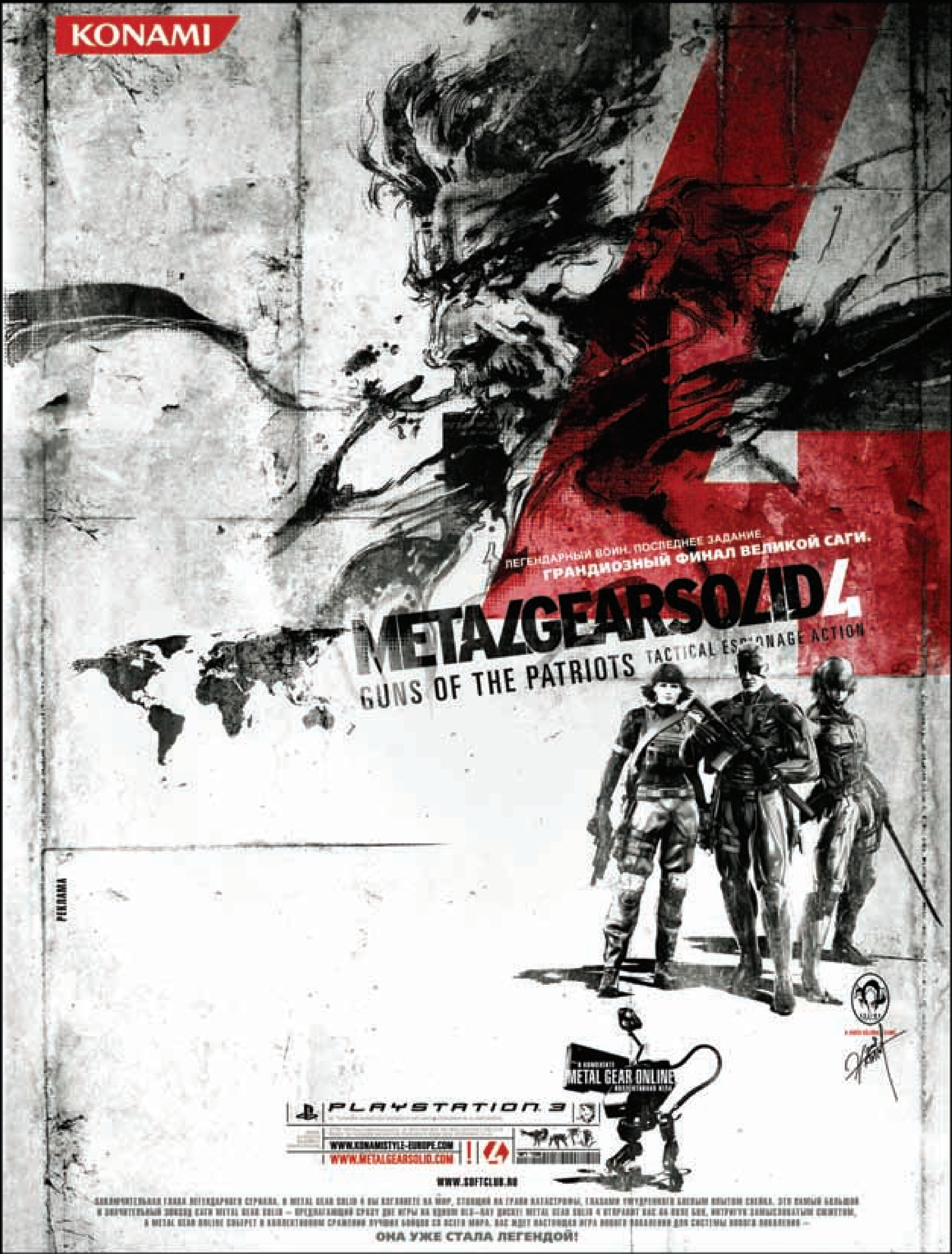
Тем не менее значение групповых поединков для игрока трудно переоценить – это, прежде всего, проверка собственных навыков и не такой уж маленький шанс обзавестись хорошей амуницией. Достаточно уничтожить команду противника и можно получать вознаграждение – «монеты чести». Их-то и меняют на призы: оружие и броню.
Командные поединки проходят раз в два часа (начиная с полуночи по серверному времени) в каждой из деревень Колфорта. Заявку может подать любой персонаж нужного уровня (зависит от арены: от 15 до 30, от 31 до 44, от 45 до 75). Взнос за регистрацию – 1000 серебряных монет (наблюдателем можно стать всего лишь за 100). Обычно собирается от 10 до 60 человек, и после случайного распределения участников по двум командам на арене начинается то, что можно назвать «командным мясом».

Контрольные точки и крепости

В Колфорте два вида объектов, которые может захватить и контролировать любая из сильных гильдий (максимально в гильдии – 50 человек, и, пока сервер юн, туда зовут персонажей даже 15-20 уровня). Это контрольные точки, равномерно распределенные по всем локациям, и крепости, каждая из которых контролирует свою территорию.
Крепости и контрольные точки меняют владельца всего раз в неделю. Битвы идут два часа по воскресеньям с 21.00 до 23.00 по московскому времени. В сражениях может участвовать любой желающий, однако захват вправе осуществить только гильдия, состоящая не менее чем из десяти человек.
Ведущая роль отведена главе гильдии. Чтобы захватить крепость, ее руководитель обязан прорваться к камню крепости и лично разрушить его, после чего он должен еще раз подтвердить свое право на крепость, вернувшись и разбив камень печати, который находится около входа. Для захвата контрольной точки необходимо преодолеть оборону монстров или игроков, после чего разрушить защитный камень.
Начинать, конечно, стоит с контрольной точки, а не с крепости, так как у свежеиспеченной гильдии, несмотря на обилие претендентов, шансов отбить точку гораздо больше.
Гильдия, захватившая контрольную точку, помимо дополнительных умений получает налоги с денежных трофеев, добытых охотящимися в окрестностях игроками, а также доступ к специальному магазину. При захвате крепости бонусов еще больше: все, что положено за «точку», а также еще два вида налогов – на азартные игры и на торговлю. Плюс возможность охотиться в собственном подземелье. Наверное, бонусом можно считать и то, что охраняющие контрольные точки монстры, как и стражи в крепостях, становятся лояльными к гильдии, захватившей соответствующий объект.

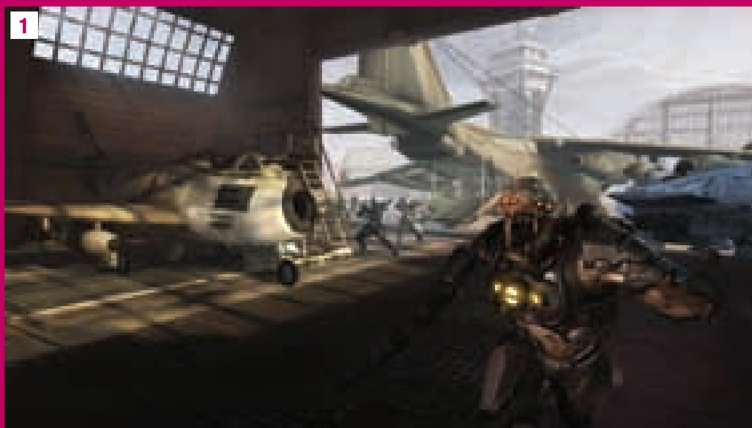
Бета-тест закончен, что дальше?

Судьба бесплатной Reign of Revolution в России представляется вполне безоблачной. Игроков на сервере уже много, появились первые высокоуровневые персонажи (55+), прокачка которых заняла менее трех месяцев. После релиза обещан премиальный доступ, заработают магазины премиальных же товаров.
По слухам, не за горами (через пару месяцев после запуска) установка дополнения, известного как «Третья Революция», в кулуарах уже рассуждают о новых боссах из четвертого обновления.
Похоже, в Рунете прописалась еще одна «народная» MMORPG, не так ли? СИ



KONAMI
ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВОИН. ПОСЛЕДНЕЕ ЗАДАНИЕ.
ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ ВЕЛИКОЙ САГИ.
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
РЕКЛАМА
METAL GEAR ONLINE
PLAYSTATION 3
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM
WWW.SOFTCLUB.RU
ОНА УЖЕ СТАЛА ЛЕГЕНДОЙ!

1



2



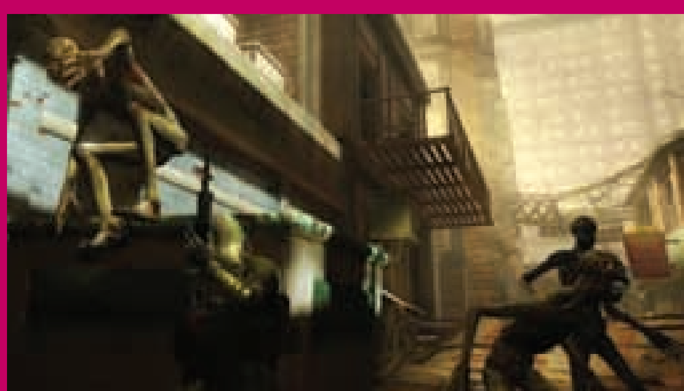
ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб», Vellod Impex
- РАЗРАБОТЧИК: Insomniac Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 (co-op), до 60 (multiplayer)
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2008 года (Европа)
- ОНЛАЙН: www.us.playstation.com/PS3/Games/Resistance_2

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

3







RESISTANCE 2

И ЦЕЛОГО МИРА МАЛО!

Не секрет, что во время Второй мировой войны именно пролив Ла-Манш не позволил силам Третьего Рейха начать полномасштабное вторжение в Великобританию, став для немецкой армии не менее серьезной преградой, чем английская авиация и английский флот. Увы, в мире Resistance даже Ла-Манш не спас Туманный Альбион от вторжения ужасных Химер, полчища которых к началу 50-х годов умудрились покорить большую часть Евразии. Противник действовал стремительно, благодаря численному и технологическому превосходству одерживая одну победу за другой. Людям же оставалось только отступать и надеяться на чудо. Как ни странно, чудо не заставило себя долго ждать, приняв облик американского солдата Натана Хейла, одного из немногих, кому не только удалось выжить в столкновении с Химерами, но и не поддаться действию смертоносного вируса, распространяемого монстрами. Благодаря странным свойствам собственного организма (и некоторым приобретенным способностям) Хейл смог оказать большое влияние на дальнейшее развитие событий, итогом которых стала блестящая победа англо-американских сил в решающем сражении с казавшимся неуязвимым врагом. Война, однако, еще очень далека от завершения…

По ту сторону океана

…о чем и напомнят нам вступительные кадры Resistance 2. Потерпев поражение в Британии, предприимчивые Химеры и не думали отчаиваться. Как раз наоборот – клыкастые многоглазые твари, выдержав короткую паузу, начали новое наступление, всеми силами обрушившись на США. Тысячи десантных кораблей переправили орды Химер через Атлантику, и очень скоро североамериканское побережье превратилось в единый театр военных действий, причем сдерживать натиск чудовищ с каждым днем становилось труднее и труднее. Тут-то и пришло время вернуть в строй временно получившего отставку Натана Хейла. И не только его одного!

Дело в том, что Хейл оказался далеко не единственным человеком, способным противостоять вирусу Химер: нашлись и другие, подобные ему, счастливчики, которых американское правительство решило разыскать и объединить в специальный отряд, получивший название «Стражи» (The Sentinels). Стражам суждено сыграть решающую роль в разгроме противника, а заодно разузнать, откуда же все-таки взялись Химеры – ведь в финале Resistance этот вопрос так и остался без ответа.

Кроме того Хейлу и его новым сослуживцам предстоит разгадать еще одну любопытную загадку, собрав информацию о таинственных The Cloven. Последние, напомним, оставались в тени на протяжении событий первой части, но неоднократно упоминались по мере развития сюжета. К тому же, судя по ряду косвенных признаков, The Cloven знают о Химерах куда больше англичан и американцев. И именно The Cloven устроили ловушку американскому экспедиционному корпусу, отправленному в Великобританию – тому самому корпусу, в состав которого входил в начале войны и Натан Хейл. Согласитесь, чем не повод для праведной мести?



1 Хитрые Химеры для высадки десанта используют захваченные самолеты ВВС США – и нередко застают людей врасплох.

2 Гигантские роботы по-прежнему будут частыми гостями на поле боя. Избавиться от такой громадины не так-то просто!

3 Как и в первой Resistance, Химеры вовсю пользуются численным перевесом, предпочитая нападать со всех сторон разом.

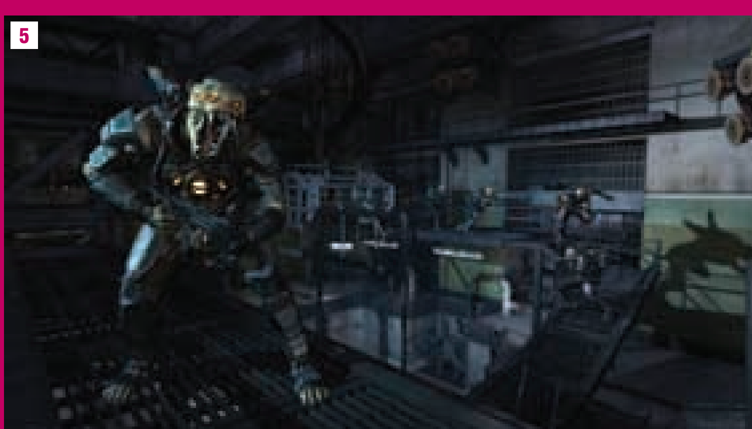
4 Знаменитые Сталкеры одинаково опасны и для наземных подразделений, и для авиации.

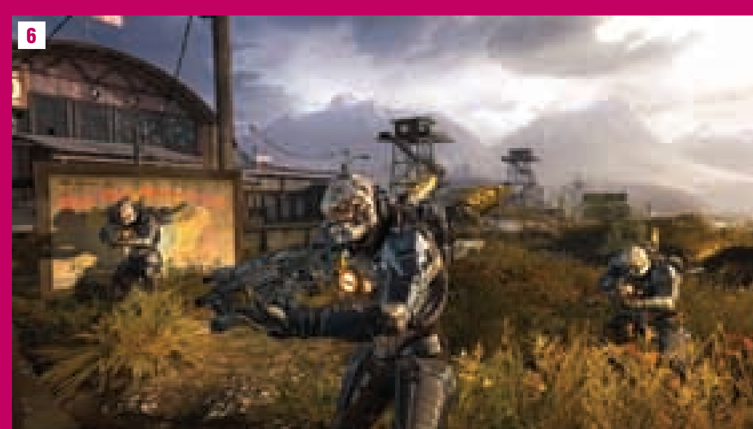
5 Сражаться традиционно предстоит и в закрытых помещениях...

6 ...и на свежем воздухе..

Численное превосходство

Многопользовательскому режиму разработчики вполне ожидаемо уделяют повышенное внимание – именно сетевые баталии на сорок участников стали одним из главных слагаемых успеха первой Resistance. Но прогресс не стоит на месте, и Resistance 2 допускает одновременное участие в битве уже шестидесяти человек. Целая армия, да еще и вооруженная до зубов! Как и прежде, варианты противостояния могут быть самыми разными, от привычного Deathmatch, до неизменно популярных командных «забегов» в духе Team Battle. Но, субъективно, самое интересное ждет игроков в режиме совместного прохождения, где также произошли количественные и качественные изменения. Перво-наперво, в Cooperative смогут принять участие до восьми человек (против прежних четырех). Во-вторых, специально для данного режима Insomniac готовит отдельную кампанию, события которой развиваются параллельно злоключениям Хейла. Наконец, именно в Cooperative найдется применение для новой системы классов – игроки смогут записаться в спецназ, стать военными медиками или пополнить ряды тяжеловооруженной пехоты.





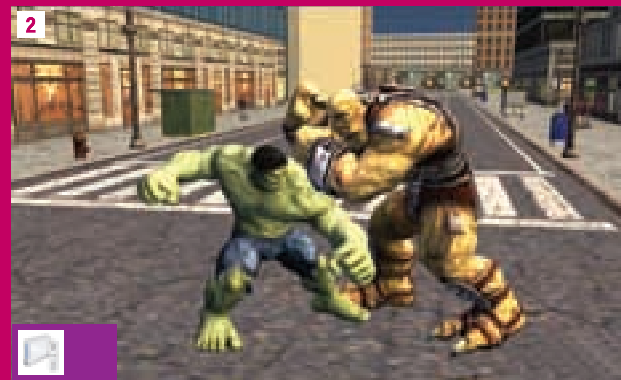
Размер имеет значение

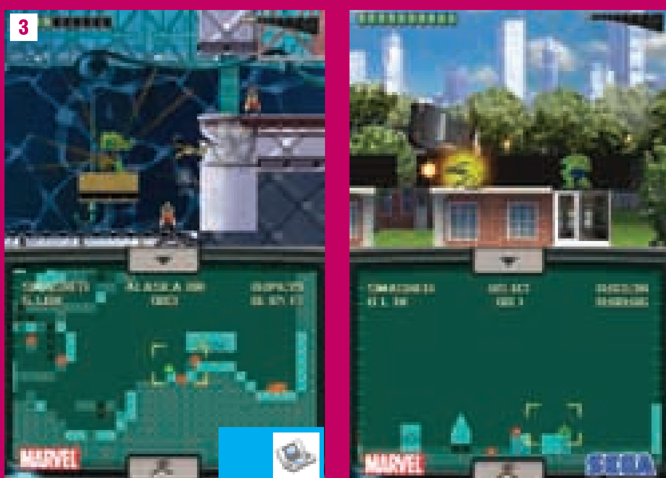
С точки зрения жанровой принадлежности Resistance 2 вполне предсказуемо останется шутером от первого лица – но, по словам разработчиков, будет куда лучше и масштабнее предшественницы. Размеры игрового мира значительно вырастут, а вместе с ними увеличится и количество миссий: на то, чтобы дойти до финала одиночной кампании, даже бывалым ветеранам едва ли хватит пары-тройки вечеров. Отдельное внимание авторы обещают уделить дизайну уровней – их сделают не только более просторными, но и более разнообразными, а мы с вами наконец-то получим хоть какую-то свободу действий, ведь отныне к намеченной цели ведут сразу несколько путей. Конечно, говорить о нелинейности пока рановато (с окончательными выводами подождем до появления финальной версии), но желание Insomniac исправить прежние упущения очевидно. Список оружия и транспортных средств также заметно расширится – к тем, что уже знакомы поклонникам, прибавятся доселе невиданные новинки оборонной промышленности, призванные облегчить главному герою жизнь на передовой. Среди прочего нам в очередной раз позволят оседлать грозного Сталкера, здоровенного паукообразного робота, портившего англичанам жизнь еще во время кровопролитных боев в Манчестере.
С не меньшим энтузиазмом студия взялась и за совершенствование графического движка; из новых приключений Натана Хейла намереваются сделать настоящую демонстрацию технических возможностей PlayStation 3, избавленную от недоразумений, вроде отсутствия пресловутого антиалайсинга, невзрачных текстур и спорной детализации. Картинка заметно прибавит в полигонах, трехмерные модели персонажей и техники станут еще более детализованными, а взрывы обещаны красочные, как никогда не прежде. Во всяком случае, так утверждают официальные лица: насколько желаемое совпадает с действительностью, выяснится уже в ноябре.

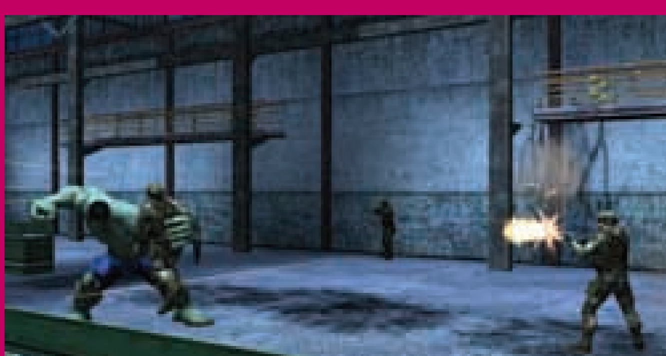
Ни шагу назад!

Оригинальная Resistance в свое время стала едва ли не главным хитом для PlayStation 3 – во многом из-за отсутствия конкурентов, продуманного многопользовательского режима и благосклонного отношения обозревателей, прощавших детищу Insomniac и несовершенство графики, и примитивный дизайн уровней. Продолжению, которое должно увидеть свет через два года после выхода первой части, добиться народной любви, вероятно, будет несколько труднее. Хороших игр (в том числе в жанре FPS) на платформе заметно прибавилось, а потому Insomniac придется как следует поработать над прошлыми ошибками, дабы никого не разочаровать. Впрочем, опыт студия успела накопить немалый, да и амбиций ей не занимать. К тому же, в свете недавнего переноса премьеры Killzone 2 на 2009 год, Resistance 2, фактически, становится одним из центральных проектов для PlayStation 3 этого года, локомотивом устрашения конкурентов в ключевой для всей индустрии предрождественский сезон. Ставки высоки, и права на ошибку у Натана Хейла со товарищи попросту нет – им остается, стиснув зубы, продолжать наступление. Вплоть до полной победы над Micro… простите, Химерами. СИ











Отдельно хочется упомянуть интерактивность декораций: почти все объекты в игре, от фонарного столба до многоэтажного здания, можно разрушить, а обломки использовать вместо оружия – хотя Халк и голыми руками способен творить чудеса.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, PS3, DS, Wii, Xbox360
- **ЖАНР:** action.adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Edge of Reality, Amaze Entertainment (DS)
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2008 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://incrediblehulkthegame.marvel.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Побоища с Блонски-Abomination обещают стать самой зрелищной частью игры.

2 Версия для Wii смотрится куда проще, но Wii-пульт помогает сделать игровой процесс разнообразнее.

3 Версия для DS больше напоминает игры времен SNES – но даже здесь разрушить можно очень многое.

THE INCREDIBLE HULK

КАК ХОРОШО, ЧТО ВЫ ТАКОЙ ЗЕЛЕНЫЙ И СИЛЬНЫЙ!

За что любят супергероев? За доброту и желание в любой момент помочь беззащитным? Едва ли. За нелепые костюмы и смешные клички? Тоже сомнительно. Супергероев любят за суперспособности, и уж чем они разрушительнее, тем сильнее народная любовь, с помощью которой очередной мутировавший экс-неудачник может годами оставаться на вершине популярности. Человек-паук, Люди-Икс, Фантастическая Четверка – все они сражаются с преступностью, попутно превращая в руины целые города (хотя убытки затем списывают на побежденных злодеев). Но никто из них, пожалуй, не сравнится с Халком, зеленым громилой, появление которого, как правило, оказывает на окружающую среду воздействие, сравнимое с землетрясением или цунами. Каждый шаг Халка сопровождается радикальными ландшафтно-архитектурными изменениями; к тому же за ним повсюду следует доблестная американская армия, доламывая то, что сам Халк сломать не успел. Масла в огонь подливает своего рода «антидвойник» не в меру прыткого силача, другая крупная тварь неестественного цвета по имени Abomination. Их с Халком противостоянию уже успели посвятить не одну сотню страниц комиксов, теперь же очередь дошла и до киноэкранов – а вместе с ними и до игровых консолей, где через считанные дни должна появиться интерактивная версия The Incredible Hulk.

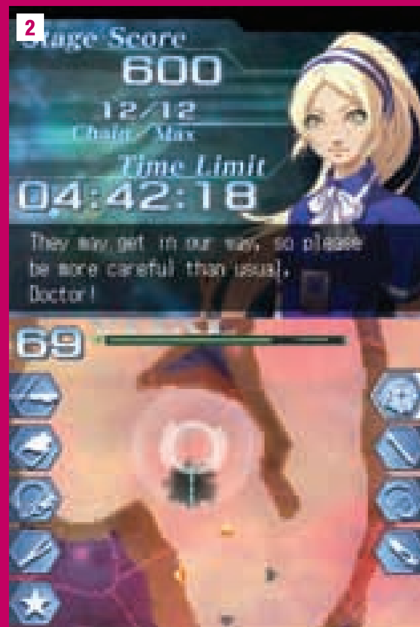
События игры (равно как и одноименного фильма) повествуют о попытках Брюса Бэннера (именно это имя значится у Халка в водительских правах) найти лекарство от тоски зеленой и вызванных ею непроизвольных превращений в гибрид гориллы и крокодила Гены. Задача сильно осложняется происками бравого генерала Росса, спустившего на несчастного Бэннера всех собак, а также интригами некоего Эмиля Блонски, мечтающего заполучить невероятные способности супергероя поневоле. В итоге Халку предстоит совершить утомительный марш-бросок по городам и весям, то и дело вступая в противостояние с подчиненными Росса, а некоторое время спустя – и с добившимся (пусть и частично) своей цели Блонски, который, как нежданно-негаданно выяснится ближе к финалу, представляет собой куда большую угрозу демократическим ценностям, чем слегка неуравновешенный Брюс Бэннер.

Опыт прошлых игр с участием Халка (да и не только Халка) наглядно доказал, что слепое следование сюжету фильма-двойника редко дает желаемый результат – и чем больше творческой свободы получают разработчики, тем лучше. Авторов The Incredible Hulk ограничивать никто не стал, а потому их детище, по крайней мере, на первый взгляд, имеет неплохие шансы стать чем-то большим, чем очередная спешная поделка по киnолицензии.

Конечно, игрока так или иначе заставят выполнять набор сюжетных миссий – рано или поздно вы непременно поучаствуете во всех предусмотренных сценарием событиях, от столкновения с военными до решающего поединка с Блонски. Однако этим ограничиваться не придется: любителям «свободного полета» тоже будет где развернуться, благо, в рамках того или иного уровня Халк пользуется почти неограниченной свободой. Кроме того, уже сейчас создатели The Incredible Hulk подтвердили появление некоторых персонажей, которым на съемочной площадке места не нашлось. И то верно: пара-тройка «бонусных» злодеев наверняка пойдет игре на пользу. СИ


В ВОЗДУХЕ. НА ЗЕМЛЕ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ЭТО...
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК™
ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА ПО ФИЛЬМУ
МАЙ 2008
WWW.IRONMANTHEGAME.COM
MARVEL
SEGA
www.sega-europe.com

1


2


3

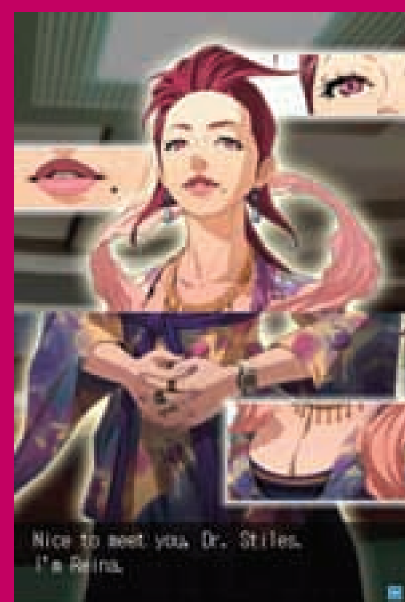

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
adventure/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atlus (США)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Atlus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
1 июля 2008 года (США)
ОНЛАЙН:
www.atlus.com/tcutk2



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru





1 Доктор Стайлс, сейчас не время играть в Lumines!

2 Trauma Center – это игра, прохождение которой не захочешь обсуждать за обедом. Вместе с тем, благодаря «продвинутой» медицине, операции здесь лишь отдаленно напоминают настоящие.

3 В будущем врачи изобретут универсальный гель, который одинаково хорошо подходит для обработки угревой сыпи, неудачного шва, разреза и только что поставленного на место кусочка кости. Разработчики из Atlus в это верят!

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

КАК ХОРОШО ВЫ ПЕРЕНОСИТЕ ВИД КРОВИ? А КАРТИНУ ВНУТРЕННИХ ОРГАНОВ?

Оригинальная Trauma Center: Under the Knife предложила интересное применение тачскрину и стилусу: первому отводилась роль пациента, второй изображал трясущийся скальпель (или другой инструмент) в руках доктора Дерека Стайлса – ваших. И хотя особой любви в широких кругах первая часть не завоевала – из-за высокой сложности очень немногим удавалось дойти до конца, – расширенное и дополненное переложение, получившее название Second Opinion и вышедшее уже на Nintendo Wii, было встречено более чем радушно. Решая, каким стать сериалу – портативным или домашним, – издатель не растерялся. Сначала анонсировали сиквел для Wii – Trauma Center: New Blood, с незнакомыми героями и новым сюжетом. А затем неожиданно было объявлено о разработке второй части Under the Knife – для DS. С полюбившимися Дереком и Энджи в главных ролях! Описывая вторую часть, разработчики делают акцент на улучшение и дополнение тех аспектов игры, которые раньше казались непонятными или чересчур сложными. Так, первым пунктом в обширном списке «новшеств» значится интерфейс. Прежде для проведения простейшей операции требовалось совершить десяток действий в особом порядке, нарушение которого сразу же отражалось на пульсе пациента и, следовательно, его шансах покинуть больничную койку живым. Теперь же расположенные по краям экрана иконки, отвечающие за, например, скальпель или щипцы, так переосмыслены, что в результате вместо десяти способов помочь пациенту у Дерека осталось только… восемь. Предстоит ли доктору Стайлсу разучить новые приемы возвращения пациентов с того света (помимо уже привычного замедления времени Healing Touch), разработчики рассказывать пока не торопятся.

Иконки приспособлений отныне появляются «по необходимости», то есть, если в данный момент антибиотический гель не нужен, то он просто не будет доступен – одна только пустая голубая ячейка. Это должно помочь начинающим хирургам быстро ориентироваться в ситуации и не увлекаться экспериментами над доверившимися душой и телом пациентами. Вступительной – обучающей – части планируется уделить больше внимания и времени, чем в оригинале; раздавая обещания, разработчики дошли до того, что посулили специальный режим-практикум и уровень сложности «для совсем неумех», чего, по их мнению, так не хватало раньше. Помимо интерфейса, подвергнется пересмотру и управление стилусом: те эпизоды, где раньше приходилось бездумно возить палочкой по экрану, будут переосмыслены. Никаких больше швов с шагом в пять сантиметров и ленивого массажа сердца!

Невзирая на тот факт, что сериал Trauma Center полюбился больше американской публике, которая, как известно, питает особую любовь к сочным спецэффектам, ярким краскам и трехмерной графике, ожидать серьезных улучшений в визуальном плане не стоит. Послужит ли это поводом для огорчения? Вовсе нет: то, что было жизненно необходимо привести в порядок, Atlus клятвенно обещают исправить, ну а графика никогда не главенствовала в играх для Nintendo DS. СИ


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ПЕРИМЕТР
НОВАЯ II ЗЕМЛЯ
ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА
ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ
ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ
ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА
РЕКЛАМА
К-Д ЛАБ
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 ООО «КД ВИЖЕН». Все права защищены.
К-Д ЛАБ является торговой маркой ООО «КД ВИЖЕН».

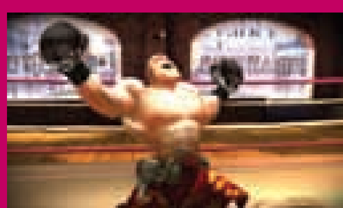
ИНФОРМАЦИЯ

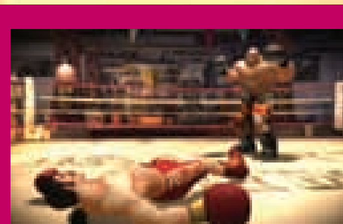
ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
ЖАНР:
sports.traditional.boxing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2008 года
ОНЛАЙН:
www.easports.com/facebreaker

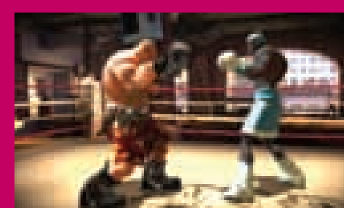


Автор:
Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru













1 Лицевая анимация – предмет особой гордости разработчиков – в действии. После хорошего удара с физиономией любого персонажа в Facebreaker будут происходить такие вещи, которых на ринге в реальной жизни вы никогда не увидите. И это, кстати, и к лучшему.

2 Аркадной игре – аркадные правила: каждый герой будет обладать собственным набором приемов. Найдется место и сокрушительным суперударам, способным даже носорога отправить в нокаут.

3 Столкнуть на ринге Facebreaker лбами Мохаммеда Али и Антонио Тарвера не получится – не будет тут знаменитых боксеров. Зато будут фрики, сумасшедшие, девушки, трехсоткилограммовые мужики и прочие сомнительные личности, которых всегда ждут в любой психушке.

FACEBREAKER

БИТЬ МОРДЫ ВЕСЕЛО, ИЛИ РЕАНИМАЦИЯ АРКАДНОГО БОКСА СИЛАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ FIGHT NIGHT ROUND 3.

Говорят, что бокс – это самый сложный вид спорта из всех существующих. Когда на ринг выходят двое крепких и агрессивных мужиков с целью выбить друг дружке мозги, шансы на победу каждого из них зависят от такого огромного количества факторов, что с уверенностью назвать победителя практически невозможно. И всегда, до самой последней секунды, как бы плохо ни складывались дела, у любого спортсмена остается шанс на победу – один точный удар может перечеркнуть даже самое неоспоримое преимущество.

Собственно, за это бокс и обожает некоторая, весьма многочисленная, часть человечества. Но в то же время другая его часть возню потных дядек, тычущих друг другу в нос вонючими перчатками, на дух не выносит – при определенном стечении обстоятельств бокс и правда может быть самым скучным зрелищем во вселенной. И как раз для тех, кому скука и затяжные баталии противопоказаны, разработчики знаменитого сериала Fight Night готовят сейчас новую игру про бокс, которая называется Facebreaker. Игру, в которой нет места скуке.

Упомянутый сериал Fight Night, третья часть которого благодаря отсутствию вменяемых конкурентов считается лучшим симулятором бокса нашего времени, имеет довольно мало общего с, собственно, боксом. Но Fight Night хотя бы пытался быть на бокс похожим. А вот Facebreaker не пытается. В ней не будет осторожных ударов, тактической борьбы, перемещений по рингу, псевдореализма и прочей рутины. Facebreaker – это игра про мордобой, и точка. Пушечные «подачи» в челюсть, после которых зубы покидают насиженные места через затылок, апперкоты с замахом от колена, перекошенные черепа, разбитые лица, обглоданные уши, коварные пинки, удары ниже пояса, позерство, пафос и наплевательское отношение к правилам – вот что такое Facebreaker. Забудьте о стратегии, тренировках и подборе экипировки: игра целиком и полностью посвящена тому, как же это здорово – дать кому-нибудь в морду.

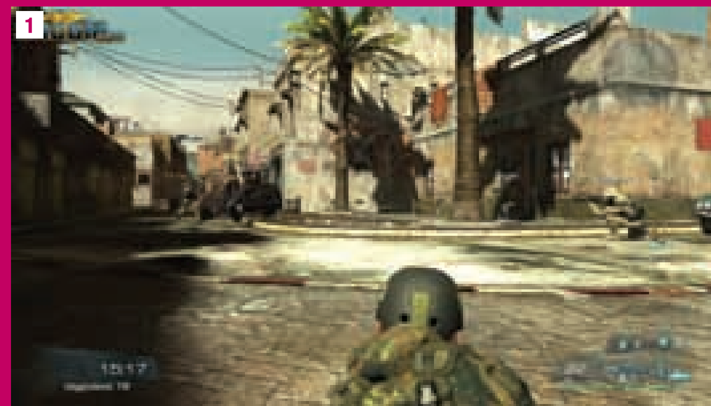
А уж за теми, кому именно дать, дело не станет. Как и положено аркадному боксу, Facebreaker предложит игрокам набор комичных, пародирующих всё на свете персонажей на любой вкус. Скажем, первым героем, представшим перед публикой, стал Молотов – настоящий сибирский мужик со склонностью к созданию бомб и раздаче пушечных ударов направо и налево. Еще один герой – Ромео – озабочен исключительно обольщением женщин и собственной неотразимостью. На ринге его волнует только одно: как победить и великолепно при этом выглядеть. Кроме этой парочки будут и другие, не менее колоритные. Лично мне пока больше всего нравится создатель уникального ниндзя-стиля – смеси классического бокса и кунг-фу. Что характерно, познания героя в обеих областях ограничены лишь тем, что он видел в фильмах.

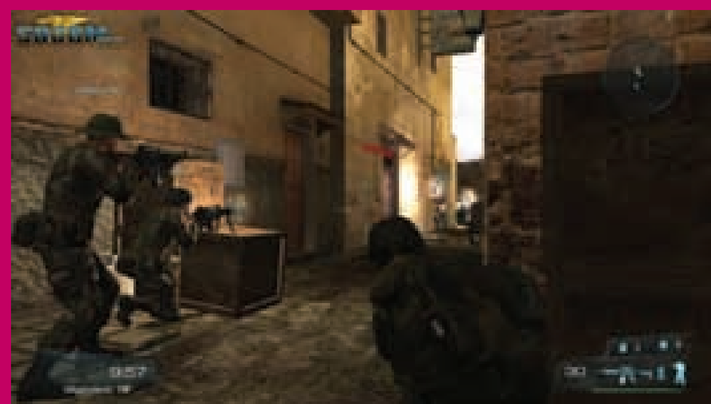
Facebreaker, при всей своей нарочитой мультяшности, гипертрофированности, карикатурности и несерьезности, делает очень важное дело – возрождает подзабытый уже жанр аркадного мордобоя; ничего пристойного в этой категории мы не видели аж со времен сериала Ready 2 Rumble. И если у EA все получится (а у нее получится – можно не сомневаться), то нас ожидает отличная, не напряжная и веселая драка, которая хороша как в одиночном режиме, так и в компании друзей. В конце концов, игры, как и бокс, не всегда должны быть серьезными. СИ

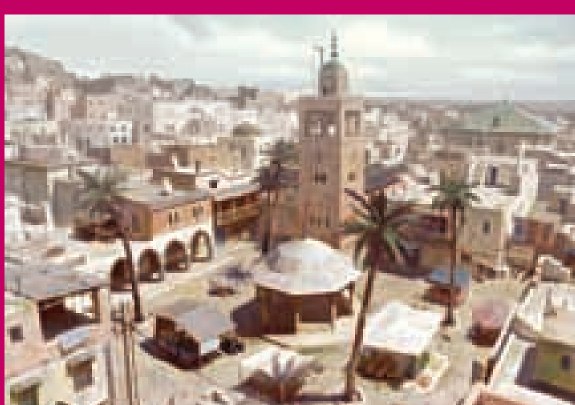

www.edifier.ru
Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК
E1100
Выходная мощность:
RMS 5Wx2+12W (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум: >=85 dB
Входное сопротивление: 10 Kohm
Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием
Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием
Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг
Реклама
Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

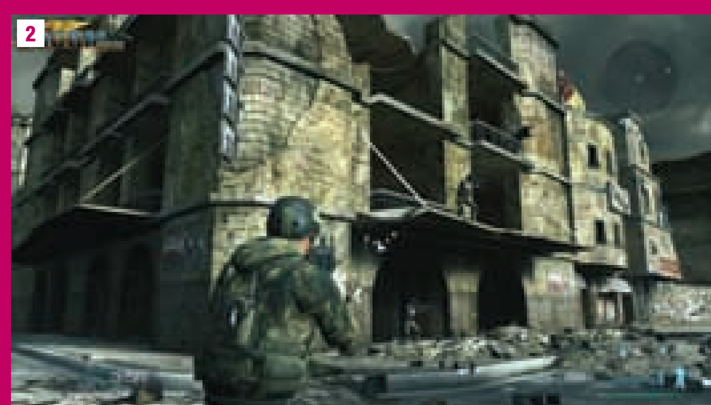
Игровой процесс в SOCOM Confrontation будет выстроен так, чтобы активно подталкивать геймеров к кооперации, образованию групп и кланов. Одним из побуждающих факторов станут различные бонусы, которые игроки получат, если будут участвовать и побеждать в командных баталиях. К тому же, формированию отрядов с постоянным составом вовлеченных лиц поспособствует и клановая система, благодаря которой можно будет вербовать новичков, повышать и понижать их статус – в общем, делать все для создания боеспособной команды.





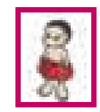






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб», Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК: Slant Six
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
ДАТА ВЫХОДА: 16 сентября 2008 года (США)
ОНЛАЙН: http://socom.us.playstation.com



Автор:
Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru

1 Разработчики обещают нам богатые возможности настройки внешности персонажей. Выбирая камуфляж, одежду и предметы экипировки, можно будет создавать уникальных героев, а во время командных сражений – без труда отличать друзей от врагов.

2 В Slant Six желают видеть свою игру не бруттальным побоищем и не симулятором партизанской войны: уровни будут строиться так, чтобы сталкивать игроков лбами и принуждать их вступать в ближний бой, в то время как игровой процесс будет прививать осторожность, привычку постоянно смотреть по сторонам и не изображать из себя безумного Рэмбо.

SOCOM CONFRONTATION

ОНЛАЙНОВАЯ ГРЫЗНЯ ВЫСОКОЙ ЧЕТКОСТИ, ИЛИ ЧЕМ SONY ПРИМАНИВАЕТ ЛЮБИТЕЛЕЙ СЕТЕВЫХ ШУТЕРОВ.

С приходом консолей нового поколения онлайновая составляющая, ранее находившаяся на вторых, а может даже и на третьих ролях, быстро превратилась в неотъемлемую для представительниц большинства жанров часть игрового процесса. Примеры Gears of War, Halo 3 и Call of Duty 4 наглядно показывают, какие дивиденды может принести разработчикам и платформодержателям грамотный, хорошо поставленный мультиплеер. И потому нет ничего удивительного в том, что компания Sony возжелала получить для своей консоли PlayStation 3 новый (помимо Warhawk) онлайновый проект, которым можно заманивать любителей красочных сетевых побоищ.
В итоге выбор пал на сериал SOCOM: U.S. Navy SEALs, с которым поклонники онлайновой пальбы спелись еще во времена PlayStation 2. Как раз его новая представительница и должна стать аргументом Sony в борьбе с Microsoft за кошельки игроков.
Судя по тому, что сейчас известно о SOCOM, при взгляде со стороны она мало чем будет отличаться от мультиплеера уже упоминавшейся выше Call of Duty 4. Тот же современный мир, те же грызущие друг другу глотки специальные и не очень подразделения, та же необходимость грамотно выбирать позицию в бою и взаимодействовать с собратьями по оружию. И все же у Confrontation будет набор отличительных черт, которые вполне могут превратить ее в одну из лучших представительниц жанра.
Первой в этом списке идет, безусловно, техническая часть. И речь здесь не столько о графике, сколько о звуке и физической модели, которые придется иметь в виду во время игры, если вы не хотите получить пулю промеж ушей. Например, звуковое сопровождение поможет определить, где завязалась перестрелка и откуда наступают враги. Также оно может выдать вас: любителей носиться по уровню, грязно ругаясь и топоча ногами как стадо слонов, будет слышно каждому обладателю хорошей акустической системы.
Физическая модель тоже привнесет в SOCOM некоторые особенности: часть объектов на уровнях пригодна для разрушения, что можно использовать для получения решающего преимущества. Кроме того, будут иметь значение и различные неважные на первый взгляд мелочи: случайно задев ногой валяющуюся на земле гильзу, игрок может выдать свое местоположение, что в итоге приведет к хоть и закономерной, но от этого не менее трагической кончине. Ну и заодно Slant Six обещает регулярно подогревать интерес к игре с помощью распространяемых через Сеть дополнений. Как уверяют разработчики, это будут не только стандартные наборы новых карт, но и новые игровые режимы или даже изменения самого игрового процесса. К примеру, различные средства передвижения, от включения которых в игру изначально решено было отказаться, могут быть добавлены в нее именно одним из таких дополнений.
Все это если и не гарантирует SOCOM Confrontation триумф, то вызывает вполне определенный интерес. Если разработчики не начудят при ее запуске, а затем сдержат слово и станут регулярно развивать мир воинствующих спецназовцев интересными дополнениями, то их игра запросто может стать одной из визитных карточек сетевого сервиса PlayStation 3, которому сейчас так нужны яркие, ассоциирующиеся именно с ним проекты. СИ

Реклама



Хотите использовать вашу технику на 100 %?

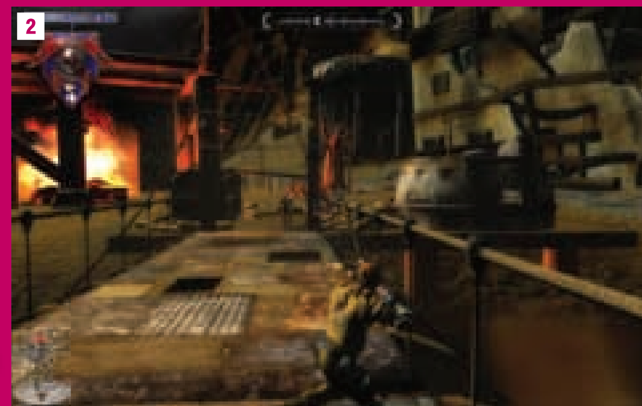
Человек использует возможности своего мозга примерно на 5 %.
С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40 % изначально заложенных функций.
Хотите использовать вашу технику на все 100 %? Мы расскажем, как это сделать!

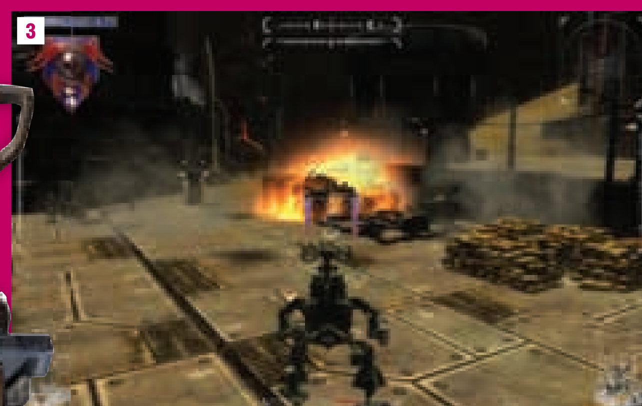


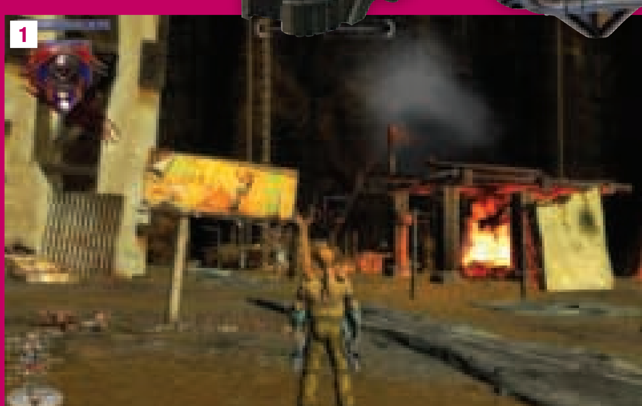
5-444-333
I-ON.RU

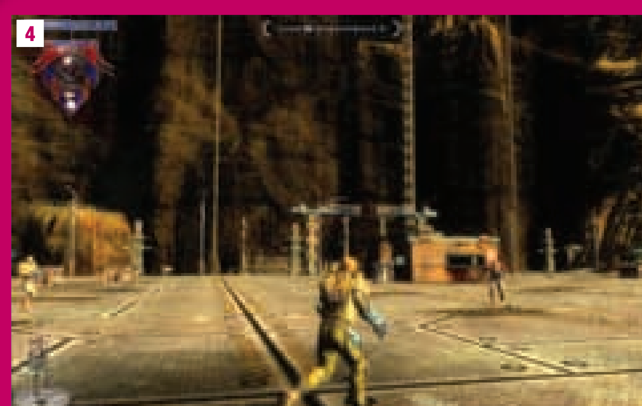
ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР





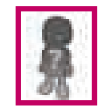






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: LX Frames
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2009 года
ОНЛАЙН: www.ndgames.ru/catalogue/?robogear



Автор:
Алексей Арбатский
vecsill@yandex.ru

1 Ржавую помойку безрадостного будущего очень мило украшают плакаты в стиле pin-up.

2 Уже сейчас NPC обладают недюжинной сообразилкой. Они ищут укрытия, прячутся от выстрелов, иногда вообще убегают.

3 Сев в шагающий танк, некоторое время чувствуешь себя как хорек в курятнике.

4 Враги реагируют на появление героя не все и не сразу. Неожиданно выскочив, можно застать противника врасплох.

ROBOGEAR: TALES OF HAZARD

ДИНАМИЧЕСКИЙ ЭКШН ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА С ШАГАЮЩИМИ ТАНКАМИ И МИСТИКОЙ НА ФОНЕ БУЙНОЙ ПРИРОДЫ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ.

Уже не первый год российская компания «Технолог» выпускает настольные игры под маркой «Робогир», посвященные сражениям футуристической механизированной пехоты. Шагая по стопам Games Workshop, «технологи» решили охватить и ту аудиторию, которая пластмассовым роботам предпочитает полигональных, а размышлениям над каждым ходом – безостановочный экшн.

Robogear: Tales of Hazard – шутер от третьего лица. Стелс-элементов в игре не будет, а вот без акробатики не обойдется: все-таки положение (камеры) обязывает героя совершать прыжки и перекаты.

В игре предусмотрена «точечная» система повреждений персонажа. Враг может ранить героя в руку или в ногу, в голову или в живот. Любое подобное увечье не уменьшает некие абстрактные, взятые с потолка HP, а приносит ощутимые неудобства. Какие – зависит от типа раны. Скажем, покалеченная нога мешает прыгать или приседать, а иногда – быстро бегать (ох, вспоминается Deus Ex!). Однако превратить нашего подопечного в беспомощно подрагивающий кусок мяса не получится – базовые способности ходить и стрелять сохраняются всегда. Поправлять здоровье придется не аптечками – вместо них страждущим предложат волшебного помощника, который умеет лечить. Однако исцеляет он не мгновенно, а время прохождения каждого уровня строго ограничено.

Игрок сможет всласть погонять на ездящих, шагающих, летающих и лазающих роботах (всего ожидается несколько десятков видов техники), в списках средств передвижения также значатся болотные катера и экзотические животные. Менять транспорт предлагается в лучших традициях GTA, запрыгнув в машину на ходу и выбросив зазевавшегося водителя. Конечно, управление всем этим авто- и зоопарком не назовешь полноценным симулятором, но пересев с робота в танк, все же придется разбираться с новыми кнопками и рычагами. Скорбный труд вознаградится сторицей: матерый танкист почувствует себя почти что Годзиллой – танки позволяют ломать дома, валить деревья и т.д. Хотя у врага найдется управа и на бронетехнику. Как и ранения, повреждения боевых машин «точечны»: при попадании в лапу шагающего танка начнет барахлить переключение скоростей или возникнут проблемы с поворотами, а пилоту останется только радоваться, что это не его собственная нога.

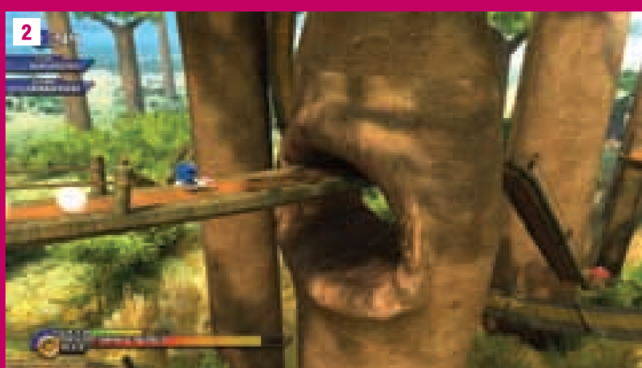
Для развлечения почтенной публики в игре предусмотрены мини-игры, в том числе простые гонки и салочки на гравилетах, скользящих над землей.

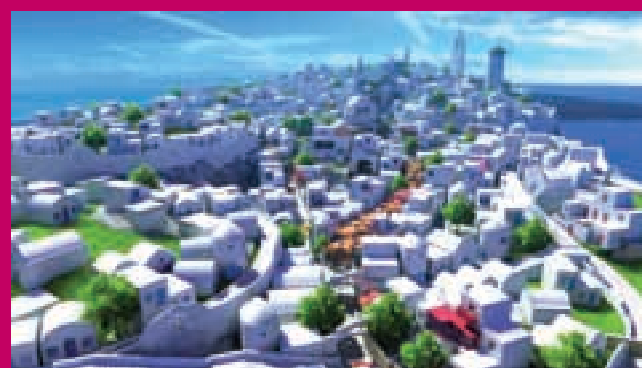
И, наконец, нам обещают оригинальный мультиплеер с борьбой за контрольные точки, которые приносят сладкие бонусы – медицинских или ремонтных ботов, и даже просто ботов-охранников, согласных воевать на нашей стороне. Как заверяют авторы, тупым мордобоем дело не ограничится: в сетевых сражениях у воюющих сторон сразу появятся дополнительные задачи, решение которых невозможно без засад и неожиданных атак. Кроме того, эта система решит обычную проблему мультиплеера такого типа, когда хитрые игроки отсиживаются по темным углам.

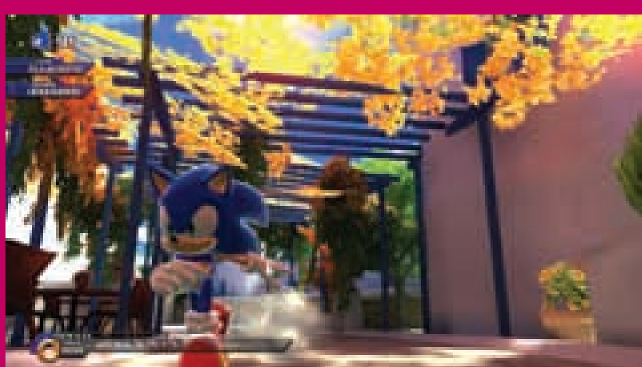
Что греха таить, разработчики частенько сулят гораздо больше, чем могут сделать. Однако если на сей раз обещания будут выполнены, мы получим игру, способную порадовать всех любителей жанра новыми находками и оригинальными задумками. СИ

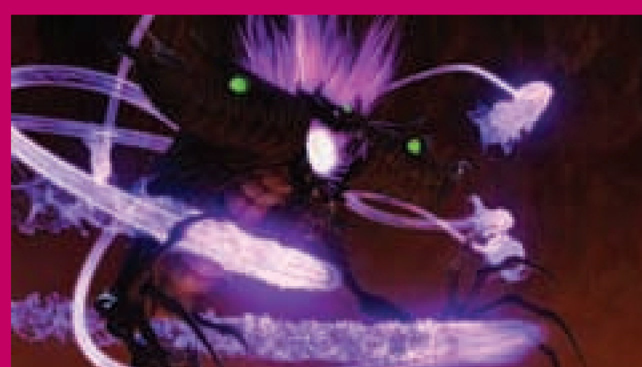












ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PlayStation 2

ЖАНР: action.platform

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: конец 2008 года

ОНЛАЙН: www.sega.com/gamesite/sonicunleashed



Автор: Red Cat chaosman@yandex.ru

1 «Двухмерные» уровни-трассы напоминают Sonic Rivals – разве что смотреться должны не в пример лучше.

2 Детализация картинки на высоте. Правда, провальная Sonic the Hedgehog на вид тоже была хороша.

SONIC UNLEASHED

ЕЖ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР.

Временные неудачи едва ли могут смутить колючую звезду. Соник по-прежнему востребован и до конца этого года намерен выступить сразу в двух весьма многообещающих играх – Sonic Chronicles от канадской BioWare и Sonic Unleashed, разработку которой по старинке поручили несколько подрастерявшей боевой задор Sonic Team. О том, каково Сонику оказаться главным героем RPG, созданной «отцами» Baldur's Gate и Mass Effect, – разговор отдельный. Сегодня давайте познакомимся поближе с Sonic Unleashed, авторы которой вознамерились вернуть своему не в меру шустрому подопечному былую славу, а заодно и показать всем и каждому, что такое настоящий платформер.

По такому случаю разработчики недолго думая разнесли на куски родную планету Соника, воспользовавшись для столь неблаговидного дела услугами вездесущего доктора Эггмана. Усатому злодею не впервой пакостить ежу и его товарищам, так что он с радостью выполнил поручение, не только расколотив планету на семь частей, но и похитив соответствующее число Изумрудов Хаоса. А без них даже Соник не сможет исправить последствия страшного злодеяния. Волей-неволей придется вырвать из цепких эггмановских ручонок Изумруды, ведь без них у планеты нет ни шанса. Как видите, задача не из легких – как известно, Эггман еще ничего никогда и никому добровольно не возвращал. К тому же, наш реактивный еж будет вынужден беспокоиться не об одном лишь Эггмане, но и о себе любимом. По странной прихоти сценаристов Соник умудрился подцепить бациллу ликантропии и теперь каждую ночь превращается в верволъфа, наделенного кое-какими полезными способностями и рядом слабостей, серьезно осложняющих и без того нелегкую ежиную жизнь.

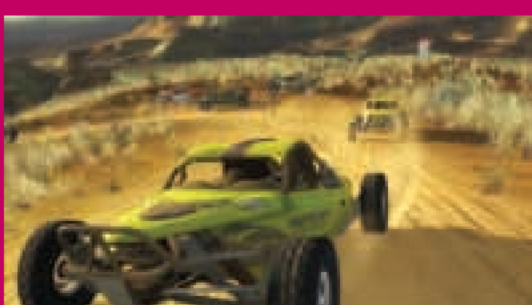
Не секрет, что многие поклонники Соника до сих пор относятся к 3D-экспедициям виртуального любимца с подозрением, считая главными достоинствами игр с его участием интуитивное управление и бешеную скорость, а вовсе не свободу передвижения и просторные трехмерные миры. В Sega к подобной точке зрения относятся с пониманием, но и мнением «оппозиции» разработчики не хотят пренебрегать. В итоге Sonic Unleashed должна стать своего рода компромиссным решением, одинаково удобным (или наоборот?) для всех сразу – ведь в игре появятся и привычные по другим платформерам трехмерные уровни, где пользователь сможет сам определять дальнейший маршрут, и классические этапы-трассы, выполненные на том же трехмерном движке, но в действительности двухмерные. Причем переход из 2D в 3D и обратно будет осуществляться без назойливых экранов загрузки: столь разные по своей сути элементы обещают объединить в одно целое, тем самым максимально разнообразив игровой процесс.

Став некогда независимым издательством, Sega предпочитает поддерживать все популярные платформы разом: Sonic Unleashed должна появиться одновременно на PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. О различиях между версиями авторы говорят неохотно, но, впрочем, мы и сами можем обо всем легко догадаться; в конце концов, это далеко не первый мультиплатформенный проект от Sega. Тем не менее премьеры мы ждем с нетерпением, ведь Соник был и остается одним из любимцев игровой индустрии. СИ

Трассы в Baja проектируются совсем не так, как это обычно бывает в «аркадных симуляторах»: не ждите длинных отрезков, по которым можно нестись на полной скорости, изредка прыгая с созданных специально для этой цели удобных трамплинов. Каждый этап гонки будет полон неприятных сюрпризов и крутых изгибов – дорога постоянно будет бросать вам вызов и, стоит зазеваться, моментально отправит в ближайший овраг.







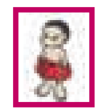
1


2




ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: racing.offroad
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: 2XL Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ДАТА ВЫХОДА: август 2008 года (США)
ОНЛАЙН: www.bajagame.com



Автор: Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru

1 Огромные открытые пространства, на которых в Baja будут резвиться автомобили, играют с графикой злую шутку: мутные текстуры и явный недостаток спецэффектов – это не то, чего мы ждем от игры для консолей нового поколения!

2 Помимо сингла в игре будут и многопользовательские соревнования: на одной консоли в режиме Split Screen в заездах смогут принять участие до четырех человек, а в Сети их количество увеличится до восьми.

BAJA

БЫСТРЫЕ МАШИНЫ, КРУТЫЕ ПОВОРОТЫ, ГРЯЗЬ И КАКТУСЫ – ВСЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ МЕКСИКИ В НОВОЙ ИГРЕ ОТ 2XL GAMES.

В полку симуляторов гонок по бездорожью очередное пополнение: не успели любители быстрой езды по неприспособленным для этого поверхностям посмаковать подробности Motorstorm 2 и со всех сторон рассмотреть находящуюся в разработке Pure, как издательство THQ выкатило под прицел софитов новый тематический проект – Baja для консолей PlayStation 3 и Xbox 360.

Эта игра создается коллективом 2XL Games, основанным бывшими сотрудниками Rainbow Studios, работавшими ранее над сериалом MX vs. ATV. Имея за плечами немалый опыт разработки гонок по бездорожью и вдохновляясь знаменитым гоночным марафоном Baja 1000, который каждую осень проходит в Мексике, сотрудники 2XL Games всерьез намерены отбить пальму первенства в этом жанре у всех конкурентов. Получится ли это у них – большой вопрос, но сам факт существования Baja сыграет любителям быстрой езды только на руку – этой осенью нам будет из чего выбирать.

Baja, как и положено симулятору гонок по бездорожью, предложит нам почти бескрайнюю и изрядно пожеванную матушкой-природой местность, по которой кто-то очень коварный проложил извилистые, сложные, а порой и просто издевательские трассы. Как раз по ним игрокам придется носиться, садясь за руль багги, внедорожников или грузовиков, и стараясь не только прийти к финишу первыми, но и не растерять по пути все составляющие своего автомобиля.

Как говорят в 2XL Games, Baja будет сочетать в себе реалистичную физическую модель с интуитивно понятным управлением и дружелюбной игровой механикой, что должно привлечь к ней внимание как хардкорных любителей гонок, так и фанатов быстрой, но не напрягающей езды по виртуальным горкам. Честно говоря, это очень напоминает попытку скрестить коня с микроавтобусом: на данный момент Baja скорее привлечет тех, кто любит сложности, чем случайных прохожих, пожелавших просто прокатиться с ветерком. Судите сами.

Заезды тут будут весьма и весьма протяженными: самый длинный из них – уменьшенная копия той самой гонки Baja 1000 – потребует не меньше трех с лишним часов вашей жизни. И можете быть уверены, что ни одна минута езды по бездорожью не дастся легко. Гонки в Baja – это не приятная прогулка, а постоянная борьба с легко приходящей в бешенство машиной, забитой препятствиями дорогой и самим собой.

Что? А как же «ненапряжно да с ветерком»? Что ж, разработчики из 2XL не звери: в ходе любой гонки можно одним нажатием кнопки передать управление автомобилем искусственному интеллекту, который и поведет его к победе, пока вы пьете чай, листаете книжку с картинками или просто пытаетесь унять дрожь в измученных двухчасовой битвой с геймпадом руках. Правда, никто не гарантирует, что AI будет бережно обращаться с машиной и не впечатает ее в удачно подвернувшуюся скалу.

К слову, о столкновениях. Каждый поцелуй с твердым предметом будет влиять на управляемость и характеристики болида, что, учитывая затяжной характер гонок, не очень хорошо. Исправит положение техпомощь, которая с удовольствием примчится в любой угол трассы и починит «пострадавшего». Но за все нужно платить: пока вы стоите, оппоненты стремительно уносятся вдаль. К счастью, их машинки тоже не вечные и тоже будут молить о ремонте. СИ

Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

King's Bounty. Легенда о рыцаре



Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Год-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/role-playing.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive

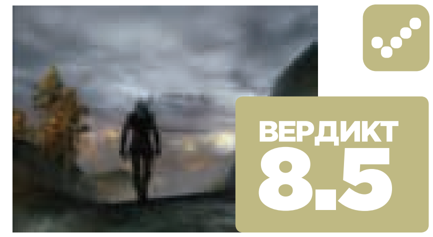
Sins of a Solar Empire



Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась Мечта: «стравить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует ту давнюю Мечту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: Ironclad

Ведьмак



Дух книг Сапковского передан отлично – здесь нет черного и белого, и герою часто придется делать нелегкий выбор с неочевидными последствиями. Осенью вышло много хитов, и потратить 50 часов на «Ведьмака» было недосуг. Сейчас самое время наверстать.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/CD Project
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: CD Project Red

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing.fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Sins of a Solar Empire	PC	strategy.real-tme.sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
3	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
4	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy.turn-based.fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
5	Тургор	PC	action.survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
6	Assassin's Creed Director's Cut	PC	action.freeplay	Степан Чечулин	№09(258)
7	WH40K: Dawn of War - Soulstorm	PC	strategy.real-time.sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
8	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	PC	strategy.real-time.sci-fi	Константин Говорун	№04(253)
9	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
10	Sledgehammer	PC	racing.car_combat	Степан Чечулин	№11(260)

ПРИСТАВКИ

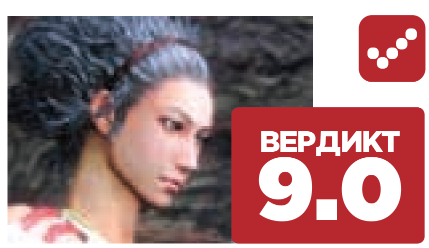
Super Mario Galaxy



Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Lost Odyssey



Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

Mass Effect



Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

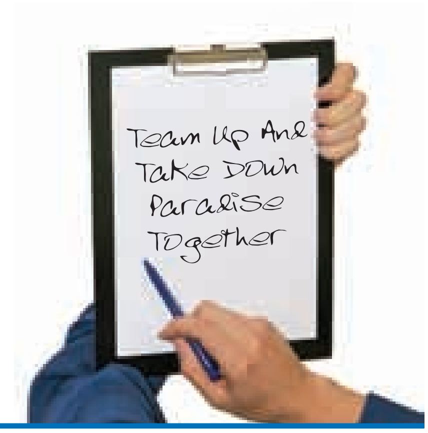
ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Grand Theft Auto IV	Xbox 360, PS3	action-adventure.freeplay	Алексей Бутрин, Александр Каныгин	№10(259)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
8	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
9	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
10	God of War: Chains of Olympus	PSP	action-adventure.slasher	Red Cat	№07(256)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru

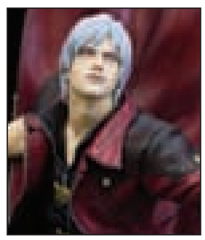


СТАТУС:
Врен-фоннат

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval II: Total War

Сейчас модно интересоваться спортом и болеть за наших (и не очень) футболистов («Зенит» – чемпион, если не в курсе). На стадион, впрочем, мне ходить лениво, поэтому смотрю матчи по телевизору. На днях собираюсь с друзьями забрести в новый спорт-бар от Haineken, который встроен… в большой рекламный щит. Находится это чудо в Москве по адресу Новый Арбат, дом 17… В последний раз, впрочем, мой поход в спорт-бар закончился проигрышем нашей сборной Израилю.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Granado Espada, Wild Arms XF

В конце мая хочется расклонировать себя, чтобы успеть повсюду. Съездить на американский аниме-кон Fanime, где выступают Рубен Лэнгдон и Дэн Саутуорт, актеры, которые делали motion capture и озвучивали героев в Devil May Cry 4 (Данте и Кредо соответственно). Съездить в Sega, взять интервью о Sonic Unleashed. Съездить в Осаку на фестиваль фигурок. Сходить на московский праздник фейерверков. Побывать на премьере нового «Индианы Джонса», наконец!

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Судия красоты

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Army of Two
Guitar Hero III

Буду ныть и жаловаться: ваятели статуэток и фигурок – сволочные конъюнктурщики, тысячу за тысячей выпиливающие своими бездушными лобзиками «народную» Рэй Аянами в очередной развратной позе. А вот увековеченных в поливинилхлориде Алисию Клаус, Айю Бреа, Джилл Вэлентайн и прочих не менее достойных дев – днем с огнем не сыщешь! И отдельный градус страдания вызывает восхитительная Лара Крофт в Anniversary-дизайне. Где же ты, пластмассовая моя?!

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Mam krecika!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Sledgehammer demo

Один из варшавских экспромт-квестов, увы, выполнить не удалось. Очень хотел найти в городе плюшевую или еще какую игрушку – Рекса. Помните, по советскому телевидению показывали польские мультики о приключениях этого песика с торчащим ухом? Но увы, Рексов в Варшаву этой весной не завезли. Болеки с Леликами были, Крот и его друзья (хоть сериал и чешский) – сколько угодно, а вот Рексы – фиг. Обещали осенью. Купил вот Кречика (Крота, то есть) в шапке.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

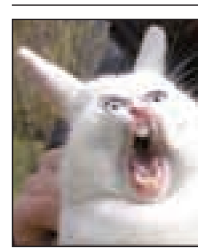


СТАТУС:
любитель оффлайн co-op

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
The World Ends With You

Купил на eBay четыре линк-кабеля GameCube-GBA. Соскучился по интересным кооперативным играм – по Final Fantasy Crystal Chronicles и The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, если быть точным. В свое время ни ту, ни другую в компании пройти не получилось – слишком уж многого требовали. А сейчас и средства есть, и, кажется, команда энтузиастов набралась. Пожелайте нам удачи, что ли? :)

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru

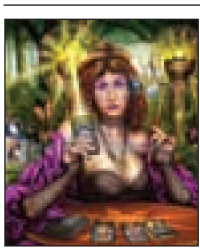


СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crisis Core: Final Fantasy VII

Афигеть! Я, господа, в ужасе! Ужален в самое мое беззащитное сердце! Оказывается, в Square Enix считают, что поклонники седьмой части Final Fantasy – это сплошь ядреные поклонницы бо-гомерзкого яоя, просиживающие дни и ночи в казино. Другого объяснения тому, что Crisis Core: Final Fantasy VII выглядит так, а не иначе, у меня попросту нет. И это – приквел игры, подарившей миру Тифу Локхарт…

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

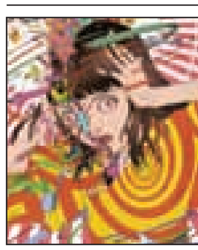


СТАТУС:
Провидица Марья

МЕДИТИРУЕТ НА:
стодолларовый ноутбук

Лето – пора ремонта, а это означает, что уже совсем скоро соседи вынут мне душу ревом своих перфораторов. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться, что покупка ноутбука неумолимо превращается из желания выпендриться в насущную необходимость. Причем, учитывая предполагаемые обстоятельства написания статей, устройство должно быть, скорее, легким и непривлекательным для воров, чем дорогим и мощным. А играть буду ночью.

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

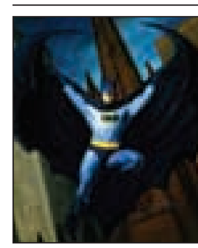


СТАТУС:
the mars volta

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Imabi Kisou, KUF: Circle of Doom, Shin Megami Tensei if…

Что нового у Atlus? Persona 4 про деревенских девчонок, которые ночью включают «особый» канал и пытаются пролезть в телевизор. Переделки старых Megami Tensei для мобильных телефонов. Все. Если поискать на GameFAQs, то окажется, что для каждой существующей сейчас платформы (кроме Xbox 360) компания готовит проект, не получивший даже рабочее название. Куда делись смелые идеи? Где новые SMT? Пора браться за голову, Atlus!

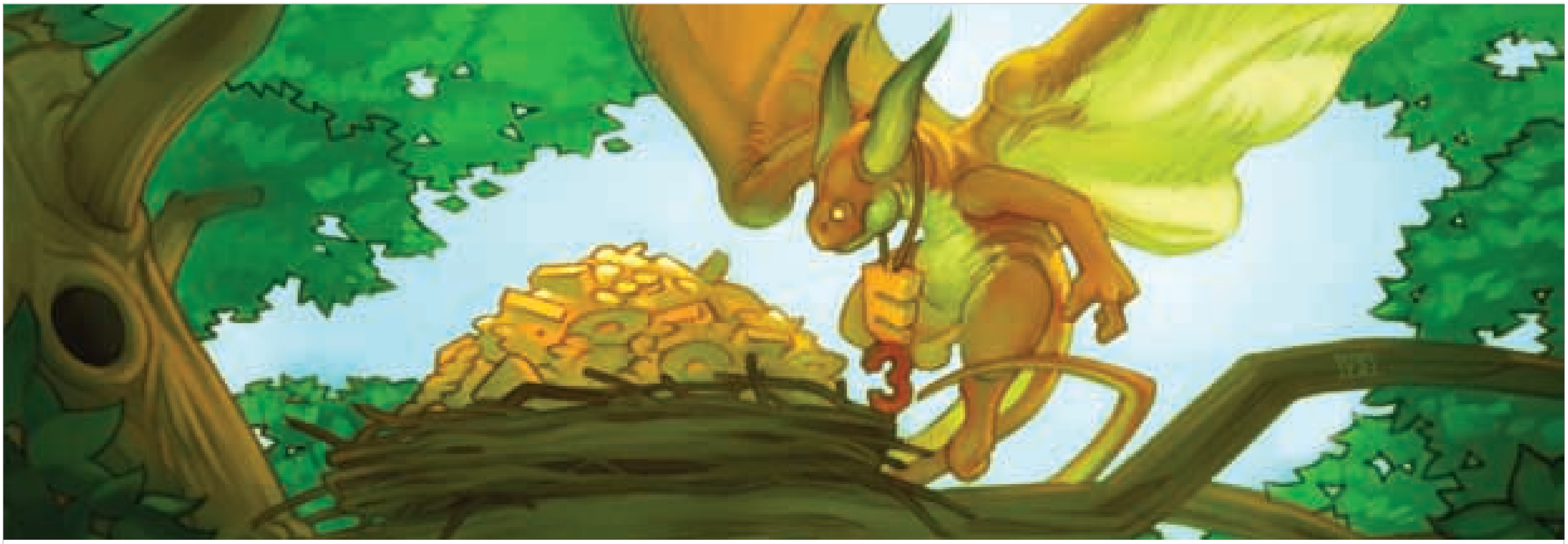
Степан Чечулин
chechulin@gameland.ru



СТАТУС:
Злобно-творческий

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Легенда о рыцаре», GTA IV, LotR Online: SoA

Сроду не имел своего ЖЖ и никогда, в общем, не интересовался, что там творится. На днях, значит, решил изучить вопрос. Понял, что лучше бы этого не делал. То, что происходит в блогах известных, в общем, людей, иначе как срамом назвать не получается. И тут непонятно, то ли я отстал от жизни, то ли правда все настолько мрачно. Ну да, а еще наши вот только что обыграли канадцев со счетом 5:4. Присоединяюсь, значит, к поздравлениям.





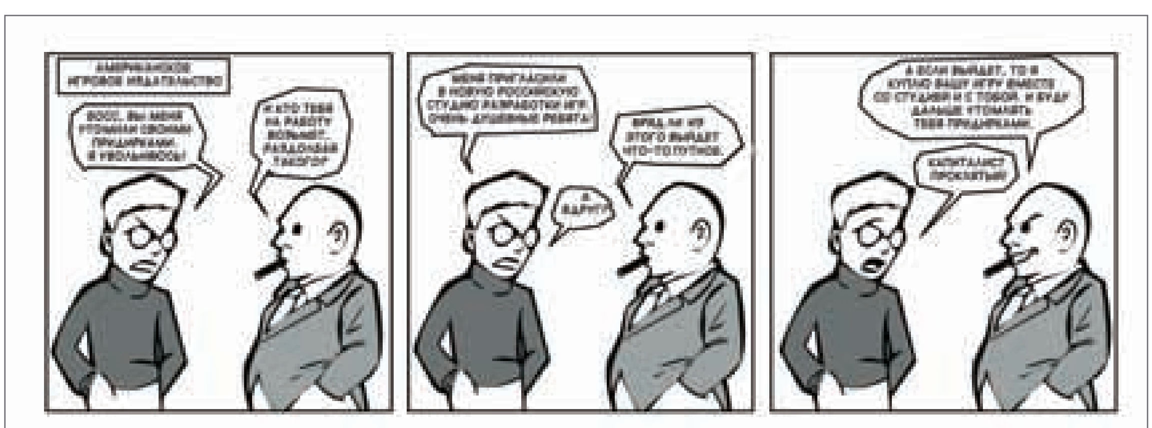
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ИГРЫ И ДУХОВНОСТЬ

НА ДНЯХ В РЕДАКЦИИ РАЗГОРЕЛСЯ СПОР ПО ПОВОДУ ПОНЯТИЯ «ДВИГАТЬ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ ВПЕРЕД». КАК ВЫЯСНИЛОСЬ, РАЗНЫЕ ЛЮДИ ПОД ЭТИМ ПОДРАЗУМЕВАЮТ СТРОГО ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ВЕЩИ.

С одной стороны, конвейер EA по выпуску восьмибалльных блокбастеров – лучшая гарантия того, что повторение кризиса начала 80-х нам не грозит. Наладившие систему менеджеры заслуживают самых теплых слов. Тогда, двадцать с лишним лет назад индустрию парализовало перепроизводство шлака – сейчас это невозможно. С другой стороны, по-настоящему новую струю в мир игр вносят необычные вещи, самые свежие примеры которых – Patapon и «Тургор». И, наконец, есть Nintendo, сильно расширившая аудиторию геймеров (и, как следствие, увеличившая вес нашей индустрии в обществе) приставками Wii и DS. Какое направление – самое важное? Версия насчет значимости арт-хауса, безусловно, польстит отечественным разработчикам. Проблема в том, что игровая индустрия – не рыцарский орден, так что общего устава, в котором были бы прописаны цели и задачи, попросту не существует.
Непонимание этого факта и приводит к миллионам конфликтов по самым разным поводам. Геймеры опрометчиво полагают, что издателям выгодно, чтобы в России их игры честно приобретало как можно больше людей, и строят целые теории об обоснованности снижения цен специально для нашего рынка. Рецензенты считают, что каждая новая игра обязана двигать вперед жанр, клеймят клоны и сиквелы и превозносят нишевые проекты. Издатели не обращают внимания на малозначимые, на их взгляд, вещи, вроде подборки актеров для озвучки и качество перевода культовых игр.
Самое опасное и бессмысленное – считать, будто кто-то кому-то что-то должен за рамками того, что прописано в законодательстве. Издатели не обязаны выпускать оригинальные игры, а геймеры – их покупать. Журналисты не должны писать то, что нравится читателям или разработчикам, а издатели – предоставлять прессе копии игр и приглашать их на выставки. Любые обязательства возникают тогда, когда цели и задачи людей пересекаются. Разработка Patapon, «Тургора» или Shadow of the Colossus финансируется не из альтруизма, а поскольку на нишевые игры также существует спрос. Он, в свою очередь, подогревается прессой – об арт-хаусе проще написать интересную и красиво оформленную статью, поднимающую в свою очередь продажи журнала. Все участники индустрии так или иначе влияют друг на друга – геймеры голосуют рублем, пресса – публикациями, разработчики – выпуском игр. Однако клеймить отдельное взятое издательство за «штамповку однообразных проектов» – примерно то же, что ругать Африку за то, что там не водятся медведи.
Что-то требовать от других можно лишь в момент совершения сделки и в рамках принятого в стране законодательства. Купленная вами игра не обязана быть интересной или соответствовать вашим ожиданиям, однако она должна запускаться на компьютерах заявленной конфигурации и проходиться до конца (хотя бы после установки всех патчей). Если это не так – производителю можно предъявлять претензии в оговоренном законом порядке. Напротив, издатель имеет все права преследовать тех, кто пользуется нелегальной продукцией.
В обоих случаях какие-либо моральные принципы неприменимы. Хотя бы потому, что на каждое «вы же обещали крутую игру» найдется «мы старались и сделали как могли. Попробуйте сделать лучше, если такие умные». А на «у нас мало денег» – «у нас их еще меньше, но мы хотя бы работаем с утра до вечера».
Не стоит рисовать у себя в воображении, что игры создаются творцами-гениями, работающими исключительно за идею и исключительно для вас. Конечно, люди креативных профессий всегда работают не только за деньги и стараются делать вещи хорошо. Однако под «хорошо» обычно как раз и понимается «классная вещь, которая понравится аудитории и, как следствие, принесет много денег». Лучшие геймдизайнеры творят, исходя исключительно из собственного чувства о прекрасном, однако финансируются их проекты только потому, что оно разделяется миллионами геймеров. Индустрии электронных развлечений, к счастью или к сожалению, не свойственно выпускать чисто имиджевые проекты. Любая классная игра (или статья в журнале) – следствие того, что в этой точке интересы издателя, разработчика (или автора материала) и клиента почему-то сошлись. Плохая – то, что они друг друга не поняли и что-то сделали не так.
Во время нашего спора было высказано мнение о том, что в России разработчики не стремятся придумывать новые идеи, а на Западе – прямо так с утра до вечера только над этим и корпят. Это неверно. Наоборот – именно в России стремление создавать что-то необычное – чтоб весь мир ахнул – доведено до абсолюта (или, если говорить жестче, идиотизма). Хлебом не корми – дай выдумать игру умную, взрослую и высокодуховную. Идеи придумываются, только чаще всего плохие. На это не стоит обижаться. Не думаю, что процентное соотношение хороших и неудачных в России сильно отличается от такого же показателя в любой другой стране. Просто индустрия у нас маленькая, поэтому и в мировом масштабе выхлоп получается незначительный.
Недавно на форуме нас ругали за то, что мы низводим игры до коммерческого продукта, который характеризуют лишь бизнес-показатели: целевая аудитория, бюджет, продажи. Дескать, на самом деле это волшебный мир, который нужно чувствовать и любить, а не пересчитывать в доллары. На мой взгляд, создание любой игры можно сравнить с рождением ребенка – после череды приятных, нелепых, нескромных, некрасивых, болезненных, стыдных и очень сложных действий на свет появляется новое человеческое существо, которое, как нам завещал Достоевский, нужно любить и ценить превыше всего.
Вот только эти прекрасные чувства не отменяют необходимость знать, откуда берутся дети и уметь при необходимости пользоваться контрацептивами.









Максим Поздеев
bw@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОСТО?

ОТЕЦ, МАТЬ И ТВОРЕЦ ВИДЕОИГР РАЛЬФ БАЕР ЗАЯВИЛ В ОДНОМ ИЗ СВОИХ НЕДАВНИХ ИНТЕРВЬЮ, ЧТО РОЛЬ ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОГРЕССА В СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ СИЛЬНО ПРЕУВЕЛИЧЕНА.

Мэтру сейчас далеко за восемьдесят, но он прекрасно помнит, что игры были увлекательными еще в те времена, когда игровой индустрии в нынешнем понимании этого термина не существовало вообще – не было огромного рынка сбыта, армии преданных поклонников, компаний-мастодонтов и восьмизначных бюджетов. Были просто игры: примитивные, даже убогие, если смотреть на них глазами современного геймера, но от того не менее увлекательные.

Второпях высказывание Баера вполне можно расценить как ворчание пожилого человека о том, что раньше деревья были выше и трава зеленее. Но если задуматься: так ли уж сильно неправ человек, чье видение, изобретательность и даже, наверное, гениальность во многом определили то, какой сейчас является игровая индустрия?

Кое в чем Ральф однозначно не ошибается. Играм действительно не обязательно использовать на полную катушку все доступные сейчас технические возможности, чтобы быть увлекательными. И примеров тому бесчисленное количество: кого ни спроси, у каждого найдется своя любимая, но не хватающая звезд с неба в техническом плане игра. Лично мне до сих пор очень нравится Lumines. Простейшая штука – по сути, смесь «Тетриса» и Color Lines, красивая ровно настолько, насколько необходимо, чтобы не вызывать отвращение. И в то же время очень-очень притягательная. Или мой последний фетиш: Pinball FX из Xbox Live Arcade. Старая как Ральф Баер идея, стандартная реализация, необходимый минимум рюшечек и украшательств, а сидеть за ней можно часами. FX – современное воплощение знакомой каждому геймеру ситуации, когда обещаешь себе «вот сейчас последнюю партию – и сразу спать», а потом вдруг обнаруживаешь, что у тебя слезятся глаза, болят пальцы и за окном уже рассвет из тех, что круче любого телевидения высокой четкости. Страшная вещь. Страшно затягивающая.

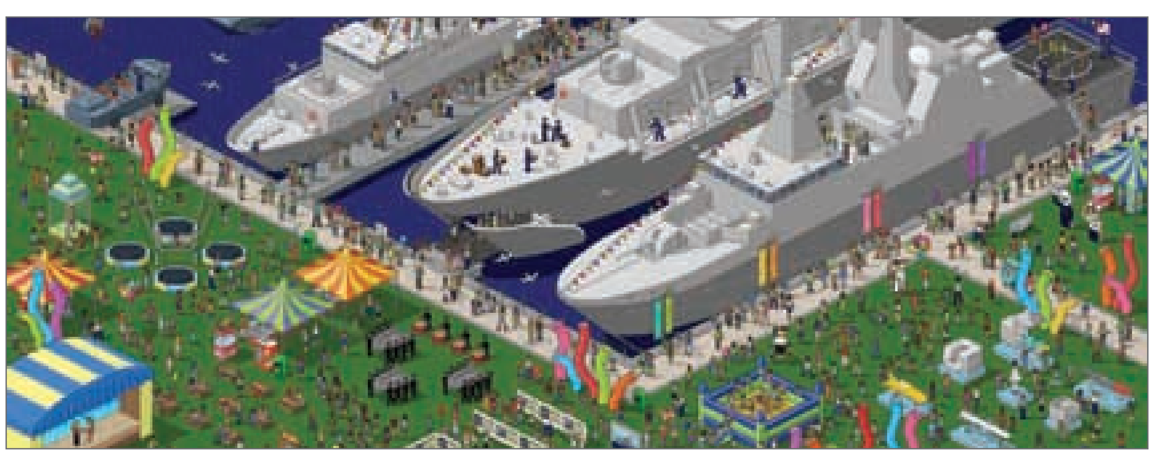
И в том же духе можно продолжать еще очень долго: мне нравятся минималистичный Capitalism 2, бессмысленная Zuma, схематичный N+, бегающие по плоскому полю разноцветные кружочки из Football Manager 2008 и выпущенная, кошмар какой, шестнадцать лет назад Uncharted Waters: New Horizons. Играм не обязательно быть красивыми, чтобы быть интересными. Это подтверждает и современная игровая индустрия: обе консоли Nintendo (речь, разумеется, о Wii и Nintendo DS) прекрасно продаются, несмотря на то, что в принципе не имеют никаких, даже теоретических, шансов выдержать состязание в красоте картинки с прямыми конкурентами. Выходит, графика не важна, как не важны реалистичная физика, многоканальный звук, злобный AI и прочие технические навороты.

Хотя нет, неправильно. Правильно так: количество пикселей в кадре не имеет никакого отношения к качеству игрового процесса. Просто не имеет – они никак друг с другом не связаны и живут в разных вселенных. И выходит, что Ральф абсолютно прав, а царящее вокруг торжество технического прогресса это так – погремушка? Именно так. Но только в том случае, если воспринимать игры исключительно как простое, чистое и даже тупое интерактивное развлечение, работающее по принципу «пациент нажимает на кнопочки и получает от этого удовольствие». А из этого игры, или хотя бы некоторая их часть, уже давно выросли.

Меня всегда невероятно раздражали позерство и претензии на принадлежность к какой-то высшей касте так называемых «хардкорных геймеров», которые выражались во фразе «Графика не имеет значения – важен игровой процесс». Да, он и правда важен, без него никуда. Пресловутый геймплей – краеугольный камень игровой индустрии и каждой отдельной ее представительницы. Если его нет, то остальное теряет всякий смысл, а игра сразу перестает быть игрой. Но при всем этом геймплей – лишь одна из составных частей того, что называется современными играми. И возводить его значимость в абсолют, презирая при этом достижения технического прогресса, – это ровно то же самое, что игнорировать современное кино, клеймить его за «излишества» и уважать только самые первые черно-белые и немые фильмы про прибытие поезда с Чарли Чаплином на борту.

Истина в том, что чудесные игры можно делать как со схематичной графикой, так и на Unreal Engine 3 – качество геймплея не зависит от качества картинки. А раз нет никакого вреда, то почему бы не делать эту картинку лучше? Была бы Mass Effect столь же притягательной без знаменитой лицевой анимации? Привлекала бы внимание Valkyria Chronicles, не будь у нее такой симпатичной «мультяшной» визуальной части? Смогли бы мы обойтись без физической модели в различных симуляторах? Музыкальное треньканье и бульканье из игр прошлого века заменило бы Suteki Da Ne или Snake Eater? Нет, нет, нет и еще много раз нет.

Графика, музыка, физика, искусственный интеллект, анимация и прочее, может, и не способствуют росту качества игрового процесса. Но они выполняют не менее важную задачу – приближают интерактивные развлечения к главной священной корове индустрии развлечений – кино, делают игры чем-то большим, чем забава для малых детей. И это приближение вызывает цепную реакцию: привлечение серьезных бюджетов, серьезных сценаристов, серьезных актеров и, что самое интересное, серьезных игроков, которых не купишь на Марио и прыгающие грибочки. А отказ от технического прогресса – это добровольное признание того, что играм место в песочнице.







Олег Доброштан

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

СОЦИАЛИЗАЦИЯ КАК ДВИГАТЕЛЬ ИГРОВОГО ПРОГРЕССА

ЧЕЛОВЕК – СУЩЕСТВО СОЦИАЛЬНОЕ, ДАЖЕ ТОТ, КОТОРЫЙ ОЖЕСТОЧЕННО ОСПАРИВАЕТ ЭТО ПОЛОЖЕНИЕ. ПРИЧЕМ ЧЕМ ОЖЕСТОЧЕННЕЕ ОН СПОРИТ, ТЕМ ОБЫЧНО СИЛЬНЕЕ НУЖДАЕТСЯ В БРАТЬЯХ ПО РАЗУМУ И ИХ ПОНИМАНИИ. МАЛО КТО СПОСОБЕН ЖИТЬ В ИЗОЛЯЦИИ, НЕ ИМЕЯ ВОЗМОЖНОСТИ ГОВОРИТЬ, СПОРИТЬ, ЧТО-ТО ДОКАЗЫВАТЬ.

Любой геймер в конце концов приходит к тому, что игры в режиме синглплеера, какими бы прекрасными они ни были, начинают понемногу напрягать. Вот он я – великий герой всевозможных сражений, победил тысячу главных гадов, разрушил оплоты зла во всех странах мира, как вымышленных, так и реально существующих – пусть и на виртуальных картах. Поля сражения остывают, ордена висят на груди, и даже места под них не хватает – какие-то приходится хранить в памяти компьютера. И тут вдруг закрадывается мысль, что обо всех наградах, заработанных благодаря долгим часам упорного терзания мышки или геймпада, никто кроме тебя самого не знает. Перед кем хвастаться? С кем меряться… Ну, хотя бы длиной меча. Это ведь давнее развлечение человечества. Для мужчин меряться и сравнивать, у кого круче конь-машина-дом-подруга, для девушек – у кого круче сумочка-платье-возлюбленный-прическа.

И когда ты наконец достигаешь сияющей вершины в очередной игровой вселенной, совсем не хочется оставлять остальное человечество в неведении относительно данного факта. Напротив – просто распирает от желания поделиться радостью. Особенно с теми, кто в этой игре где-нибудь посередине между началом и финишем.

Да, конечно, практически к каждому проекту сейчас прикручивают разного рода мультиплеерный режим, где ты воюешь не с искусственным интеллектом, а с такими же завзятыми виртуальными воинами. И все-таки это немного не то. Воевать с живыми игроками, а не с ботами – конечно, отлично. Но на самом деле хочется некоего зала славы, мечтается, чтобы друзья могли зайти в него и понять, на что ты способен. Изучить трофеи, увидеть благодарственные грамоты от президентов доселе неизвестных им стран. В спокойной обстановке, за чашкой виртуального кофе, насладиться твоим рассказом о том, как вот этими вот руками (ну ладно, кнопками клавиатуры) ты отбивался от огромного тролля и получил в итоге его непробиваемый щит с бонусом +10 ко всем параметрам.

В целом, тенденция к увеличению общения в играх налицо. Особенно это заметно в онлайн-мирах, в которых вообще все завязано на взаимодействии с другими людьми.

Сообщество любой онлайн-игры включает в себя достаточно так называемых socialisers – социофилов, социально-ориентированных участников. Для них основной интерес представляют люди и беседы с ними. Сама игра – это просто фон, обстановка. Главное – возможность общения в мире, где что-то происходит. Социофилам важны отношения с себе подобными, их эмоции и чувства. Таким людям куда больше нравится общаться, чем воевать – но при этом, естественно, про битвы и поиск трофеев они тоже не забывают. Именно они встречают давно отсутствующего члена гильдии радостными возгласами. Ну, или не очень радостными – «где ты шлялся столько времени» – всякое бывает. Таким людям всегда интересно, что с тобой происходит не только в онлайне, но и в реальном мире. Они одинаково заинтересуются как твоим новым доспехом, полученным в одном из рейдов, так и твоими делами на настоящей работе.

Однако не только в онлайн-мирах возможно общение и участие в ярмарке достижений. Производители консолей также продвигают различные сервисы – коммуникации, коммуникации и еще раз коммуникации. Пользователям предлагают меряться рейтингами, достижениями и наградами. Посмотрите на Microsoft – они вовсю продвигают Xbox Live, в котором игроки, помимо множества разнообразных «плюшек», получают возможность продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои достижения. По словам Microsoft, число пользователей онлайнового сервиса Xbox Live в апреле 2008 года перевалило за 12 млн. человек против против прошлогодних 6 млн.

Sony не отстает от Microsoft и предоставляет своим адептам услуги сервиса PlayStation Network, созданного для владельцев приставки PlayStation 3. Здесь можно участвовать в онлайновых сражениях, общаться в чатах, загружать игровой контент (оружие, карты и тому подобную дребедень.), размещать в Интернете собственные картинки и видеоматериалы, слушать музыку, покупать товары из магазина PlayStation Store или же просто бродить по Сети. Многие функции являются бесплатными, например, чат и онлайновые игры, однако для загрузки игрового контента придется раскошелиться). Здесь народу поменьше, чем у Microsoft, однако тенденция та же – количество пользователей онлайн-сервиса PlayStation Network растет. Так что в скором времени, думается мне, впору будет обращаться к любому геймеру – «Еще не в онлайне? Тогда мы идем к вам». Потому что – честно признайтесь – вам неважно, узнает о ваших величайших виртуальных подвигах остальное человечество? Как, вам и вправду безразлично, что вы так и будете в гордом в одиночестве любоваться своими игровыми трофеями?

В общем, каждому, конечно, свое. Есть и те, кого не затащишь в Сеть. Но, положа руку на сердце, согласитесь – даже самое близкое общение с родным компьютером или ненаглядной консолью с глазу на глаз не заменит нам полноценного общения с драгоценными друзьями в онлайне.





Автор:
Андрей Окушко
morgul@gameland.ru

«Парадоксальные»



МИРЫ

Какие ассоциации вызывает у вас слово «история»? Бьюсь об заклад, многие первым делом вспомнят школьные уроки, бубнящий над ухом монотонный голос учителя и даты, даты, даты. Которые обязательно надо вызубрить к следующему разу, а иначе пятерки, а с ней и какого-нибудь «поощрительного приза» от родителей не видать как своих ушей.

Возможно, именно эти печальные воспоминания (а еще истинная любовь к истории) и побудили в свое время никому тогда не известную стокгольмскую студию Paradox взяться за дело практически невозможное – попытаться превратить скучное изучение дат в захватывающее действо на экране. Действо, которое даст игроку возможность почувствовать себя главой огромной (или, наоборот, крошечной – вам выбирать) страны, повлиять на судьбы мира и повернуть ход истории в совершенно другое русло. А заодно и привьет интерес к изучению прошлого.

Отметим, что не подкалывал Paradox тогда только ленивый. Фразочки в стиле «посмотрите, они хотят сделать игру, где будет 300 лет истории, и заставить геймера пройти ее до конца! Ха-ха!» сыпались со всех сторон. Сложно в такой ситуации не потерять голову, но «Парадоксы» с этим справились. И… оказались немного неготовыми к оглушительному (иначе и не скажешь) успеху. Europa Universalis моментально очутилась в центре внимания стратегической общественности, форумы заполнились восторженными отзывами, количество поклонников игры росло с каждым днем, взволнованные фанаты требовали продолжения. И оно пришло, а за ним еще, и еще, и еще. В итоге студия обогатилась, превратилась в издателя, но о прошлом не забыла и теперь часто помогает молодым и талантливым командам, работающим в разных жанрах.

Сообщество поклонников игр от Paradox (как и портфолио самой студии) постоянно растет. Так что пришла пора и нам познакомиться с лучшими творениями компании, на свой лад пересказывающими историю человечества. Переворачивайте страницу – и вы немедленно попадете в настоящие «парадоксальные» миры.

Ты помнишь, как все начиналось?



Загадочным «хитрым искусственным путем», которым разработчики помогли AI, стал так называемый badboy («плохой мальчик» в дословном переводе), перешедший в той или иной форме во все глобальные стратегии «Парадоксов». Каждое агрессивное действие начисляло вам «штрафные очки». Превысили некий порог – получите войну с соседями. Правда, иногда AI и это не спасало – на огромную империю просто боялись нападать…

Europa Universalis, вышедшая в феврале 2001 г. и открывшая Paradox дорогу к славе, охватывала период с 1492 по 1792 годы. Это были века Великих Географических открытий, Ренессанса, религиозных войн, возвышения национальных государств и борьбы за Европу и окрестности. Нам предлагали стать… нет, не королем, а неким «серым кардиналом», стоящим три столетия за троном и принимающим все важнейшие решения (такой подход впоследствии перешел и во все другие игры линейки). Государи приходили и уходили в небытие, появлялись полководцы, менялась обстановка в мире, а геймер продолжал работать, работать и работать. Без перерывов и выходных, без сна и отдыха (часто действительно так и получалось: с мыслями «еще годик – и спать» мы встречали рассвет). На откуп нам отдавали все. Мы строили войска и двигали по карте армии, наблюдали за сражениями (рассчитываемыми на автомате, с учетом десятков факторов и элемента случайности) и подписывали мирные договоры. Мы руководили исследовательскими экспедициями в новые неизведанные земли, переживали за храбрых конкистадоров, прорубающих дорогу через джунгли и враждебные индейские племена, и основывали колонии. Мы общались с правителями соседних стран, отправляли купцов в торговые центры, строили здания, боролись с инфляцией и выполняли задания. В конце концов, именно мы обращали провинции в свою веру, если там заводились языческие, иноверческие или еретические учения. И боролись со всем миром, на дух не переносящим агрессоров (хитрым искусственным путем разработчики помогли AI, неплохому, но не идеальному).

Такое изобилие возможностей поначалу пугало, но, однажды освоившись, геймер быстро входил во вкус. Причем повторная игра оказывалась не менее интересной, ведь можно было улучшить свой результат, заранее зная годы правления государей с самыми «вкусными» навыками, даты появления величайших полководцев и выпадения приятных (или не очень) для вашего государства событий. Знатокам истории, кстати, приходилось попроще – они-то уже обо всем этом читали в книгах. Зато всех остальных ждали сюрпризы – и это было весьма приятно (даже если сами сюрпризы приятностью не отличались).

Увы, у глобальной Europa Universalis очень быстро обнаружился не менее глобальный недостаток – стран на выбор предлагалось раз-два и обчелся. Разрешалось «взять себе» только великие державы (Россию, Испанию, Португалию, Англию) или мощнейших из середняков (вроде Речи Посполитой). И хотя в Интернете скоро появились инструкции по подключению остальных государств, знали о них немногие…

Ежик вырос в двадцать раз

Между первой и второй частями Europa Universalis прошло меньше года. Движок авторы не тронули, но концепцию поменяли кардинально. Именно Europa Universalis II заложила в основу будущих «парадоксальных» миров один из основных постулатов: играть можно за кого угодно (то есть число доступных государств выросло в двадцать с гаком раз). Реиграбельность в итоге подпрыгнула до небес. Все страны были разными, со своими соседями и интересами. Могучая Испания могла без особых проблем подчинить себе весь мир, а Португалия надеялась ей в этом помешать и отхватить то, что плохо (или даже хорошо) лежало. Маленький Мекленбург строил собственную торговую империю, а миниатюрное племя дакота с удивлением обозревало пустые пространства вокруг и подумывало об индейской колонизации незаселенных земель. Китай боролся с неурядицами и нашествием маньчжуров, а Россия (созданная одним из княжеств, не обязательно Москвой) продвигалась в направлении всех океанов, существование которых только могла предположить. На фоне такого невероятнейшего изобилия расширение временных рамок с трех до четырех столетий (с 1419 по 1819 год) выглядело незначительной добавкой.

А еще в Europa Universalis II наконец-то довели до ума мультиплеер, вскорости превратившийся в дополнительный козырь в рукаве. Никогда не забуду, как мы с друзьями проводили одну из партий в компьютерном клубе и громко обсуждали на крыльце, как пятнадцатитысячная армия Арагона шла из Сицилии в Неаполь через пролив, но была остановлена в горах войском в пять раз меньшей численности. И какие круглые глаза были у любителей Counter-Strike и StarCraft, подошедших понаблюдать за игрой.

Добавьте ко всему сказанному простоту модификации, и вы поймете – остановиться на достигнутом шведы уже не могли. И они не обманули ничьих ожиданий, выпустив…



Начиная с Europa Universalis II, шведы перестали навязывать геймерам неукоснительное выполнение каких-то глобальных задач. Нас ожидала полная свобода в выборе не только средств, но и целей. Отныне не обязательно было, играя за Россию, бороться за возвращение всех русских земель, вполне можно было махнуть на эту задачку рукой и отправиться колонизировать Америку. Долго, зато престижно и почетно.

День победы, день победы, день победы



B Hearts of Iron за победу боролись три блока – Коминтерн, Союзники и Ось. И победа засчитывалась именно коллективная. Впрочем, нейтральных стран на карте оставалось полным-полно, и в мировую бойню можно было и вовсе не вступать. А то ведь, как известно, «паны дерутся, а у холопов чубы трещат».

«День победы» – именно так в русском варианте назвали Hearts of Iron, следующую игру Paradox, вышедшую в конце осени 2002-го. На этот раз шведы совершили скачок из Средневековья и Нового времени в XX век, в жаркие годы с 1936 по 1948, когда Гитлер расширял «жизненное пространство арийской расы», а весь остальной мир надеялся ему помешать. Впрочем, как и в Europa Universalis II, в выборе нас никто не ограничивал – можно было понаблюдать, как эти смешные виртуальные дядечки Сталин, Черчилль и Рузвельт будут останавливать матерого геймера, по нелепой прихоти сознания ставшего за спиной у фюрера, или вообще отправиться в какой-нибудь Гондурас и начать объединение обеих Америк под своим мудрым и справедливым правлением.

Может показаться, что игра стала слишком короткой – 12 лет вместо четырехсот. Но время тут шло гораздо медленнее, а событий было явно больше, как глобально-исторических, так и локальных, на фронтах. Да и война (основное занятие игрока в Hearts of Iron) стала гораздо мобильнее. На полях сражений сходились десятки и сотни дивизий, атаковали друг друга (враг врага?) с разных сторон, загоняли в котлы и уничтожали там. В небе барражировала авиация, бомбя наступающие (отступающие или окопавшиеся) подразделения и расстреливая самолеты противника. Море кишмя кишело кораблями – от подводных лодок до линкоров и авианосцев.

А в это время лучшие ученые исследовали десятки технологий. Оптимисты изучали доктрину блицкрига, надеясь завершить войну «по-быстрому», пессимисты – тяжелые танки, планируя сначала остановить неприятеля, а затем перейти в контрнаступление. Реалисты же ставили на самое сложное – атомную бомбу. Дело это оказывалось хоть и долгим, зато отдача от него была существенная. Пусть и не такая, как в действительной истории планеты.

Недостаток, впрочем, нашелся и в концепции Hearts of Iron. Основных способов завершения войны было лишь два – так называемый «белый мир» (возвращение к status quo без предварительных условий) и аннексия страны-оппонента. Отторгнуть кусочек вражеского государства запрещалось (в продолжении этот недостаток искоренили). И хорошо, если вам выпадало драться с Венгрией или Персией – они не так велики по размерам, да и армией сильной не обладают. А теперь попытайтесь представить, что надо оккупировать практически весь СССР (ключевые провинции были у него и на западе, и на востоке). Тут же холодный пот прошибет.



Мнение

Алексей Арбатский vecsill@yandex.ru

Благородный предок или страшный динозавр?

Про то, что где-то далеко в горах существует тайный культ поклонников игры Europa Universalis в настольной версии, слышали, наверное все любители этой игры. Но учитывая, что в России всего два экземпляра заветной коробочки с фамилией Филиппа Тибо на обложке – поистине, чтобы живьем увидеть их надо выполнить длинную, нудную и утомительную серию квестов… Однако нам ловкими уговорами удалось отправить одного героя, который и раздобыл сведения у тайных горных монахов.

Так что же собой представляет эта игра? Рассчитана она на шестерых. Четверо играют за Испанию, Турцию, Англию и Францию, а оставшиеся двое меняют страну в ходе игры: один начинает Португалией, а потом переселяется в Россию, второй сперва управляет Венецией, а потом перебирается в Голландию (а впоследствии может переехать еще и в Австрию).

Вся игра разделена на шесть периодов, в каждом от 6 до 11 ходов. Эти этапы очень важны – во-первых, в каждом периоде для каждой страны прописано возможное количество торговых и колонизационных попыток, а также уровень внешней и внутренней торговли.

Во-вторых, в конце периода подводятся промежуточные итоги, и если игроку удалось выполнить выбранную им (из списка возможных вариантов) задачу, он получает победные очки. Собственно, эти задачи и есть главный нерв игры – планировать свои шаги наперед и затем стараться достичь цели ужасно интересно.

А ограничение количества попыток и достижимого уровня позволяет сохранить историзм. Кроме того, эти особенности стран придают им индивидуальность и делают стратегии игры за них совершенно разными – Турция страшна своими армиями в начале, а заканчивает «больным человеком Европы». Голландия занимается торговлей и экзотическими ресурсами, изредка отвлекаясь на европейские войны – она особенно сильна в середине игры. Есть и множество других механизмов, делающих страны уникальными и предоставляющих игрокам достаточную свободу выбора в рамках общего течения истории.

Так, например, стабильность в настолке вряд ли позволит воевать до бесконечности – мир будет в итоге заключен автоматически и без вашего участия. Кроме того в игру встроено множество интереснейших специальных правил – турецкие султаны и испанские короли начинают вырождаться с годами, английские «морские собаки» имеют специальные возможности по грабежу «серебряного флота» Испании. Хорошие адмиралы умеют атаковать вражеский флот в порту брандерами.

К сожалению, попытка привести все к одному знаменателю в компьютерной игре во многом обеднила игровой процесс и, как ни странно, лишила доброй доли особенных, частных и очень интересных вариантов развития для разных стран. Да и доброй части историчности и в хорошем смысле этого слова детерминированности процесса.

Андрей Окушко: Пожалуй, не соглашусь с коллегой – настольная и компьютерная Europa Universalis все же схожи. Турция и Испания точно так же страшны в начале и не слишком – в конце. Голландию Paradox и в PC-варианте подтолкнула к торговле, а не к войнам. Страны остаются действительно разными, специальные правила моделируются событиями, да и историчность (кое-где, правда, переходящая в слепое следование учебникам) никуда не делась.

От редактора: Не ссорьтесь, господа! Вероятно, все дело в том, что в настольной версии все особенности четко прописаны в правилах, а в компьютерной многие механизмы скрыты внутри, и чтобы выяснить, работают ли они, приходится наблюдать за игрой гораздо внимательнее или рыться в скриптах.

Боже, королеву храни!



У стратегов со стажем при виде «Виктории» сразу возникали ассоциации с Imperialism от SSI. Да, между этими играми было много общего, но Victoria явно пошла дальше, углубив проработку и экономики, и политики, и дипломатии. Хотя дух «околонаполеоновской» эпохи остался неизменным.

Минул еще год (как-то само собой так сложилось, что свои новые хиты шведы стали выпускать в ноябре), и мы снова переместились по четвертому измерению. Правда, не так далеко – во времена между окончанием Наполеоновских войн и до завершения Первой Мировой. Называлась новая игра Victoria: An Empire Under the Sun. «Виктория» поразила даже подготовленных товарищей своей экономикой. Приходилось строить десятки заводов, производящих самые разные товары – от запчастей до элитной мебели. А заодно заботиться о развитии групп населения – рабочих, крестьянах, служащих и даже буржуях. Экономика без них двигаться вперед напрочь отказывалась. Да и война тоже – какая же армия без офицеров и солдат (также вынесенных в отдельные категории граждан). Благодаря всему этому Victoria без проблем взяла первый приз по сложности освоения среди всех игр Paradox. На тематических форумах возникали десятки тем, где поклонники делились рецептами экономического роста и процветания. Жаль, что вытащить из нищеты можно было отнюдь не каждое государство – страны здесь поделили на цивилизованные и нет (впрочем, подобие такой дифференциации встречалось еще в Europa Universalis). Первым доставались все плюшки, а вторым – лишь надежда хоть когда-нибудь подняться на ступеньку выше, отбиваясь от нападок и идя «долгой дорогой в дюнах». Увы, «покорить Гималаи» удавалось немногим, в основном тем, для кого разработчики прописали специальную линейку исторических событий – Персии, Китаю, Японии… А для остальных развитие превращалось в практически невыполнимую задачу. Война же во многом напомнила Hearts of Iron, только без проблем при заключении мира. Дивизии, присоединяемые к ним бригады, генералы, окружения – все это перешло в «Викторию», лишь слегка подвергшись модификации. Конечно, авиации пока не было, но и она (в несколько необычном виде) в итоге появилась, с выходом в августе 2006-го дополнения Revolutions, которое, к тому же добавило к кампаниям лишних полтора десятка лет (попутно связав Victoria и Hearts of Iron II, о чем чуть позже). А еще многое поменяло во внутренней политике, колонизации и списке исторических событий, получив статус must have для каждого истинного поклонника по-настоящему сложных глобальных стратегий.

В горниле Третьей Мировой

В январе 2005 года Paradox решила нарушить традицию, сделав лишь мизерный перерыв между играми. Впрочем, это неудивительно – ведь на свет появился не самостоятельный новый проект, а продолжение старого – Hearts of Iron II.

От первой части игра ушла недалеко – сменилось древо технологий и способы их изучения (посредством конструкторских бюро), а также схема заключения мира. И стало возможно победить не полностью, а частично, отрезав себе кусочек от соседского «пирога». Были и другие нововведения, но так, по мелочи. Зато «День Победы II» стал первой игрой в серии, получившей аж два дополнения. Первое – Doomsday (в русском варианте «Новая война») – предложило сценарий, в котором бывшие союзники, встретившись на развалинах нацистской Германии, быстренько переругались и устроили всемирную заварушку с обязательными обменами ядерными ударами и маршами сотен и даже тысяч дивизий туда-сюда по карте. А еще с наконец появившимися разведывательными службами, крадущими технологии, поднимающими недовольство населения и убивающими министров.

Второй же add-on Armageddon, вышедший чуть больше года назад, отличился разве что сценарием в стиле альтернативной истории, великолепно приспособленным для мультиплеерных баталий. А вот для сингла ставить «Армагеддон» вовсе необязательно.



В Hearts of Iron II вы можете столкнуться не только с обычными врагами (Германией или США), но и с… инопланетянами! Правда, вытащить на свет божий местных сектоидов непросто – как минимум понадобится захватить весь (именно весь!) мир. И тогда представители внеземной цивилизации спустятся к вам с небес. Но сладить с ними будет непросто – чай, не Бутан с Тибетом…

Так хочет Бог!



Изданием глобальных стратегий от Paradox у нас занимаются совместно фирма «1С» и компания Snowball. Причем часто можно было купить как оригинальную английскую версию, так и локализованную. Ну а с «Крестоносцами» ситуация так и вовсе великолепная – если вы не сумеете найти оригинальный диск, берите «Европа III», и Crusader Kings достанутся вам в качестве бонуса.

И снова прошел почти год, и снова настала осень, и снова «Парадоксы» порадовали истинных стратегов. На этот раз – выпустив Crusader Kings. XI–XV века, рыцари, Крестовые походы, обращение язычников и развитие провинций (куда ж без него?) – все это в «Крестоносцах» было. Вот только события, прописанные для конкретных стран, куда-то испарились. Зато вместо них пришли придворные.

В Crusader Kings роль личности в истории отражена необычайно четко. Стоило очутиться на троне правителю с низкими характеристиками (а куда деться, если заранее не поменял закон о наследовании престола?), и страна моментально катилась в тартарары. А ведь со всем одному не управиться – и приходилось создавать вассальные герцогства и графства, архиепископства и епископства, отправляя туда верных людей. Только никто не мог предсказать, останутся ли верными и их потомки тоже. А сместишь кого-нибудь – тут же куча «коллег» обидится. И крутился государь аки белка в колесе, задабривая вассалов деньгами, время от времени отбирая у неугодных хлебные земли и отдавая их другим, а на досуге борясь с восстаниями подчиненных.

Еще мы занимались, извините, скрещиванием – подбирали пары с наилучшими характеристиками и выращивали не менее талантливых детей. Правда, позже в патчах схему серьезно урезали, разрешив обращать внимание лишь на семью обожаемого монарха, но поначалу преград не было – любой придворный произносил «чего изволите?» и покорно шел под венец с той, на кого укажет монарший перст.

Помимо того, в «Крестоносцах» впервые сократили карту, урезав ее до пределов Старого Света, плюс полностью отключили флот. Для морских путешествий достаточно было указать место назначения, а войско уже само строило корабли и грузилось на них (стоило это удовольствие, кстати, недешево).

Но главное, именно Crusader Kings стала первой ступенькой, позволявшей геймеру создать свой собственный «Тысячелетний Рейх». В игре появился так называемый «конвертор», позволявший перенести достигнутые результаты в Europa Universalis II и продолжить играть там. Впоследствии добавился также официальный конвертор из Victoria: Revolutions в Hearts of Iron II, а фанаты сделали программу по переводу сейвов из второй «Европы» в Victoria. Линейка обрела четкость и законченность – любой желающий мог провести выбранную страну с середины XI века до середины века XX, хватило бы терпения (работы было не на один месяц реальной жизни). К сожалению, исторические события (частенько полностью меняющие ситуацию) при такой игре не функционировали, но разве это могло остановить действительно увлеченного идеей человека?

Через три года после Crusader Kings появилось дополнение к ней – Deus Vult. Изменения системы воспитания персонажей и взаимоотношений между ними да введение понятия стабильности (знакомого по Europa Universalis) – вот основные новинки. Но и их хватило с лихвой, чтобы заставить игру засиять новыми красками.

Именно Crusader Kings стала первой ступенькой, позволявшей геймеру создать свой собственный «Тысячелетний Рейх».

Изменить мир!



Главный девиз Paradox в области модификаций – практически полная открытость ресурсов. Поменять не получится лишь основы механики, а все данные, на которых строятся кампании, полностью открыты. Запустите «Блокнот», немного напрягите мозги – и сами создавайте «дивный новый мир». Добавляйте страны и события, меняйте временные рамки и даже карту. Число модов к глобально-исторической линейке игр от «Парадоксов» давно перевалило за сотню. Есть среди них миниатюрные (вроде No Time Limit, позволяющего править страной и по истечении игрового времени), а есть просто гигантские.

Например, Event Exchange Project (сокращенно EEP) для Europa Universalis II. Ворох событий и дополнительных стран надолго занял поклонников. Или VIP для «Виктории», делающий игру сложнее и в то же время интереснее. Или великолепный Mod33 для Hearts of Iron II – здесь изменений не меньше, переработан даже список технологий.

Тем, кому история из учебников прискучила, рекомендуем обратить внимание на альтернативные реальности. Пожалуй, лучшая из них создана в модификации Kaiserreich, где за основу взято допущение, что Германия победила в Первой мировой. Карта планеты к стартовому 1936 году в итоге стала просто неузнаваемой. А с новыми событиями, странами, технологиями мод «про кайзера и его противников» даже позволяет закрасться в голову мысли, что перед нами совсем другая игра.

Кстати, все перечисленные глобальные модификации продолжают развиваться, демонстрируя все новые и новые версии. Многие ли игры могут похвастаться таким верным комьюнити, готовым работать не за страх, а за совесть?

Если вы тоже хотите принять участие в создании модов – загляните на www.snowball.ru/forums. По каждой из мини-серий «Парадоксов» там есть свой раздел, где собираются поклонники. И темы, в которых обсуждаются модификации и предлагается помочь в разработке, тоже присутствуют.

Перемен требуют наши сердца!

«Все! Баста! Надо что-то менять!» – с таким кличем как-то ворвался один из сотрудников Paradox в офис. Все задумались и поняли – действительно пора. За окном бурлил XXI век, а «Европа» все еще донашивала старый двумерный движок. И дело сдвинулось с мертвой точки – разработчики отправились осваивать 3D.

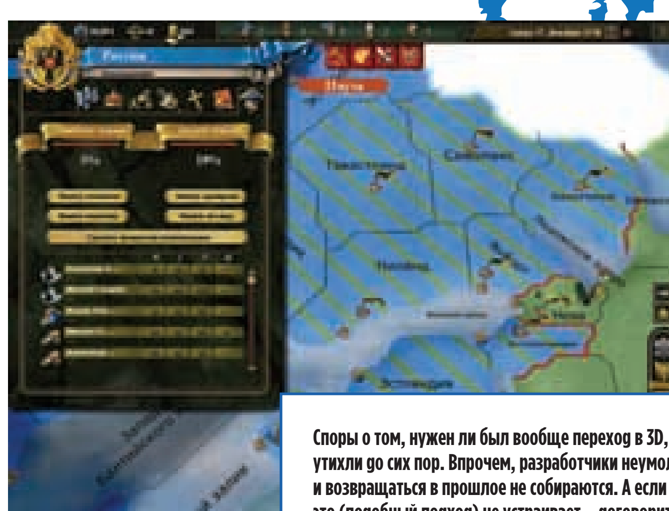
Первые часа полтора после запуска Europa Universalis III новая трехмерность казалась ужасной. Но потом наступало привыкание, и сразу обнаруживались и другие изменения. Например, гораздо более удобное управление страной. Или исчезновение историзма…

Конечно, первый шаг к тому, чтобы отменить все эти заранее прописанные «пакты Молотова-Риббентропа» или «плавания Колумба» был сделан еще в Crusader Kings. Но тогда никто не ожидал, что новый подход станет доминирующим. Предопределенность больше не довлела над развитием событий – Россия времен Екатерины II вовсе не обязательно получала хорошего правителя (правительницу), а приличный генерал вроде Суворова или первооткрыватель типа Магеллана мог родиться даже в самой захудалой стране. Правда, оскорбленные поклонники реальной истории возмутились – и специально для них «старые добрые времена» частично вернули в дополнении Napoleon's Ambition.

Кроме того, в третьей «Европе» впервые отменили «фиксированный старт» – начать свое правление позволялось в любой день, выбранный на трехвековом (!) промежутке. Авторы ввели так называемые «национальные идеи», позволявшие направить развитие страны в нужное русло (например, «заточить» ее под торговлю или военные действия); поделили армии на полки, пополнявшиеся автоматически, и неимоверно расширили (в сравнении с Europa Universalis II) список юнитов. Перед нами была совсем другая «Европа», и поклонники это сразу почувствовали. Часть «старых фанатов» отвергла переход в 3D, зато к раздаче призов подоспели новые сторонники.

Пока дополнение к игре вышло лишь одно – Napoleon's Ambition (на подходе второе – In Nomine). В нем гораздо комфортнее вести войны, появилась возможность строить и разрушать торговые центры и переносить столицы государств по собственной воле, ну и часть исторических событий вернули.

Увы, почитателям Europa Universalis III о «Тысячелетнем геймерском рейхе» придется забыть. Перенести сюда сохраненные игры из «Крестоносцев» или продолжить партию в «Виктории» не получится. Или это только пока?



Споры о том, нужен ли был вообще переход в 3D, не утихли до сих пор. Впрочем, разработчики неумолимы и возвращаться в прошлое не собираются. А если вас это (подобный подход) не устраивает – договоритесь с Paradox о лицензии на использование старого движка (проблемы это не составит) и сделайте свою Europa Universalis. Такую, какой всегда хотели ее видеть.



Будущее сегодня

Игры Paradox (если не считать относительно неудачных экспериментов вроде Crown of The North, Two Thrones и Diplomacy) быстро стали эталоном для многих геймеров-стратегов. Им была суждена долгая жизнь – та же Europa Universalis II, которой скоро стукнет семь годочков, до сих пор невероятно популярна. Ее прямые потомки установлены на десятках (а то и сотнях) тысяч компьютеров. Истинного поклонника не пугает ни устаревшая графика, ни отсутствие нормального обучения (по недоброй традиции многие нюансы остаются «за кадром»), ни сложность освоения. В «парадоксальных мирах» реально все и даже чуточку больше. А значит, пришла пора вновь запускать «машину альтернативного времени» и отправляться в прошлое, мечтая о новом будущем. СИ





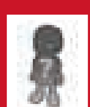
«В тени развесистой клюквы»

Россия и русские в играх

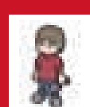
Часть 2



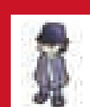
Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Автор:
Алексей Беспалько
bespalko@gameland.ru



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Хотя к началу XXI века наша страна уже лет десять была Российской Федерацией, а не Советским Союзом, разработчики не спешили адаптировать свои штампы, связанные с russkimi. Понять, что мы уже не «красные» и на смену серпу и молоту снова пришел двуглавый орел, для многих было непросто. Помогла смена президента – когда улыбающийся Ельцин отдал трон серьезному Путину, образ медведя с водкой затмил «волк КГБ» (помните, в BioShock?). Правда, новый образ был не лучше старого – вместо «государства странных коммунистов, победившего во Второй мировой» мы стали «государством странных демократов, которое не может закончить войну в Чечне». Сериал Call of Duty от Activision наглядно иллюстрирует эту трансформацию.

Call of Duty (сериал)

Год выхода: 2003 и далее
Изображаемый период: Вторая мировая, недалекое будущее

Первые игры сериала Call of Duty были посвящены Второй мировой войне, и нам неоднократно приходилось воевать за русских. Пусть эти шутеры делались не по учебникам, а скорее по мотивам таких фильмов, как «Враг у ворот», зато в них нас заставляли сражаться плечом к плечу с однополчанами, на городских улицах и открытой местности, в условиях, близких к реальным – правда, «эффект присутствия» зачастую достигался за счет жесткой заскриптованности событий.



Пропаганда: Да, несоответствия в военной форме, звездочки на знамени не с той стороны и одна винтовка на десять человек – но, по крайней мере, авторы признают сам факт победы России во Второй мировой и берут наиболее яркие, ключевые, можно сказать, символические эпизоды – Сталинградскую битву, штурм дома Павлова, взятие Рейхстага. Пусть историчность страдает, но идеологическое наполнение – на уровне.

Провокация: Стоило разработчикам в четвертой серии отойти от стереотипа и ввести «плохих русских» и «хороших русских» одновременно, как игроки тут же начали путаться – ведь те и другие были одеты в одинаковую форму. Многие сочли игру антироссийской пропагандой, и даже тем, кто сумел разобраться в сюжете, не слишком пришлась по душе история о том, как британские и американские спецподразделения действуют на нашей территории, словно у себя дома.

Republic: The Revolution

Год выхода: 2003
Изображаемый период: абстрактный

Действие этой политической стратегии происходит в вымышленном государстве Novistrana («Новострания» в русской локализации), где ваш герой пытается партизанскими методами свергнуть правление диктатора Карасова, бывшего кагэбэшника.



Пропаганда: Параллелей с постсоветскими странами в игре немало. Псевдославянская речь, города с названием Березина, Екатерина и Пугачев, намеки на нашествие Наполеона, православная церковь. И из более поздних примет времени – архитектура в стиле «сталинский ампир», «кровавая гэбня», диссиденты... Сцены «танки в городе» и «разгон демонстрации полицией» выглядели пугающе знакомо.

Провокация: Пороху придумать нормальную письменность у авторов все-таки не хватило, и надписи на новистранском выглядели в духе «ЯЕД ALEЯТ». Кроме того, игровая механика требовала, чтобы страна была небольшой – не Союз и не Содружество, а одна маленькая республика, как и обещалось в заголовке.

Японцы, в отличие от американцев, с русскими воевали в открытую. Значит, и знаем мы с ними друг друга получше. В японских файтингах то и дело мелькают имена вроде Зангиева и Потемкина, да и в играх других жанров, пусть и фантастических, русская тема затрагивается весьма часто и раскрывается достойно – правда, речь идет все больше о делах давно минувших дней.

Shadow Hearts: Covenant

RPG из славного рода Shadow Hearts знамениты экскурсами в прошлое, турпоходами с осмотром реально существующих достопримечательностей и встречами с видными деятелями былых времен. Действие Covenant разворачивается в 1915 году, во время Первой мировой войны. И пускай виртуальный Санкт-Петербург состоит всего из нескольких экранов-улиц, пускай приключения героев не заменят учебник истории – истреблять монстров в Эрмитаже от этого не менее увлекательно.

Пропаганда: С историческим материалом обошлись бережно: и император прекрасный семьянин, но не лучший правитель, и императрица боготворит Распутина, и народ в Санкт-Петербурге недоволен войной да прислушивается к социалистам. Даже то, что Распутин заключил сделку с дьяволом, не слишком противоречит образу колдуна из Сибири, который получил целительские способности невесть как и невесть от кого. Кстати, главный герой – наполовину русский, наполовину японец.
Провокация: Принцесса Анастасия перенимает способности у монстров при помощи фотоаппарата; Распутин не устраивал покушений на Николая II.

Год выхода: 2003
Изображаемый период: 1915 год

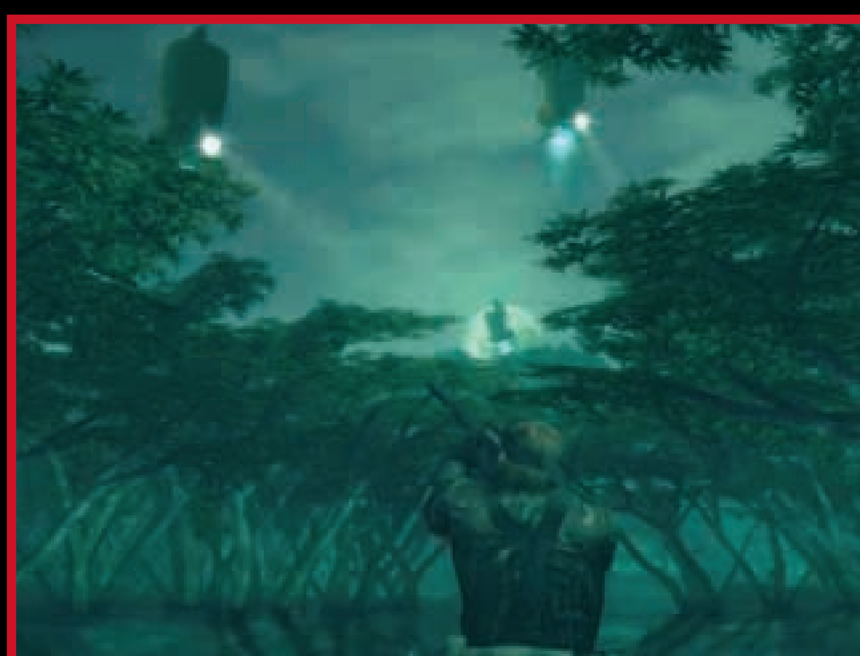


Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Эклектичный сериал MGS бывает то реалистичен до тошноты, то невероятен до смеха. В третьей части один американский шпион пробирается на территорию закрытого советского города Целинноярска, чтобы убить другого американского шпиона (как будто дома разобраться не могли). По пути герой сражается с солдатами ГРУ, автоматчиками в летающих ступах, крокодилами, привидениями, полковником Волгиным и советским гигантским боевым роботом Шагоходом. Кульминация наступает, когда полковник Волгин эмпирически оценивает первичные половые признаки героя и заключает: это вовсе не Иван Райденович Райков, а американский шпион!

Пропаганда: Самый правдоподобный персонаж – конструктор Гранин, алкоголик и патриот, изобретатель двуногого Метал Гира.
Провокация: Солдаты на летающих ступах, крокодилы в болотах отечества, придурочные советские офицеры-ниндзя, безумный космонавт с надписью «БЕЙ!» на шлеме, неведомый фрукт «яблоко молоко» и, конечно, феерический лозунг «Война. Мир. Змейка» в начальных титрах.

Год выхода: 2004
Изображаемый период: 1964 год



Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army

Год выхода:2006
Изображаемый период: Япония, начало XX века

Согласно сюжету игры (по жанру она – action-RPG), пошел уже двадцатый год правления императора Тайсё, хотя на деле тот процарствовал всего 15 лет. Так что хоть создатели и стараются отразить дух эпохи, конфликт между старыми порядками и индустриальным прогрессом, к абсолютной исторической достоверности они не стремятся, предпочитая показать альтернативное развитие событий. Главный герой, молодой заклинатель демонов, устраивается на работу в частное детективное агентство, чтобы успешнее оберегать японскую столицу от сверхъестественных недругов. В ходе расследований он встречается со сбежавшим из России Распутиным. Одиозный колдун не оказывается главным противником заклинателя, но насолить ему успевает.

Пропаганда: Распутин то и дело вставляет в фразы отдельные слова на русском – даже по-советски обращается к герою - “товарищ”. Убедительно охоч до женщин.
Провокация: Чудесно воскресший киборг-Распутин с командой клонов, лубочный гопак вокруг матрешек.



Destroy All Humans! 2

Год выхода:2006
Изображаемый период: шестидесятые годы XX века

Мировой тур инопланетянина Крипто под лозунгом «Дезинтегратором по бездорожью и разгильдяйству» прошел по (несуществующим) городам США, Японии, Великобритании и Советского Союза. Как всегда, в бедах человечества (и алиенства) оказались виноваты злобные русские, однако авторы предусмотрели шикарный сюжетный поворот, чтобы отвертеться от упреков в антисоветчине. Мы, пожалуй, не будем говорить, в чем он состоял – а то вдруг кто-нибудь еще не доиграл?

Пропаганда: Русские в игре выглядят достаточно убедительно. Вездесущие агенты КГБ в строгих черных костюмах и с нездоровой страстью к водке – верим! Закрытый городок Tunguska, где по улицам расхаживают вооруженные солдаты и старушки в платочках, а среди пятиэтажек промзоны понуро торчит памятник Ильичу, тоже сделан на удивление правдоподобно. И даже цензурные и нецензурные восклицания, вроде bojemoi и tvoyu mat', персонажи употребляют к месту.
Провокация: То, что советский премьер на самом деле оказался… ну, как бы так сказать, чтобы секрет не раскрыть… не совсем русским… нет, не так. Не от мира сего? В общем, в том, кем Миленков оказался на самом деле, все-таки есть некоторая натяжка. Хотя какая может быть натяжка в игре, где в главной роли – лупоглазый «зеленый (Крипто: «Я не зеленый!») человечек»? Вторую клюквенность мы нашли на официальном сайте игры. О «спортсмэнке и комсомолке» Наталье там говорится «daughter of Ivan and Boris». Или это вроде как «дочь полка»? Ну, и то, что двое русских при встрече говорят на ломаном английском – это, конечно, тоже смешно, но ясно зачем сделано – чтобы зарубежный игрок понял, о чем речь.



Civilization IV



«Мы наш, мы новый мир построим!» – таков девиз «Цивилизации» и прочих глобальных стратегий. Играйте хоть за Россию, хоть за Китай – все равно ходов через пять история у вас наверняка пойдет совсем не тем путем, что описан в учебниках. Однако, сколь фантастичен не был бы ход игры, авторы все равно пытаются придать разным нациям некоторую индивидуальность и узнаваемость.

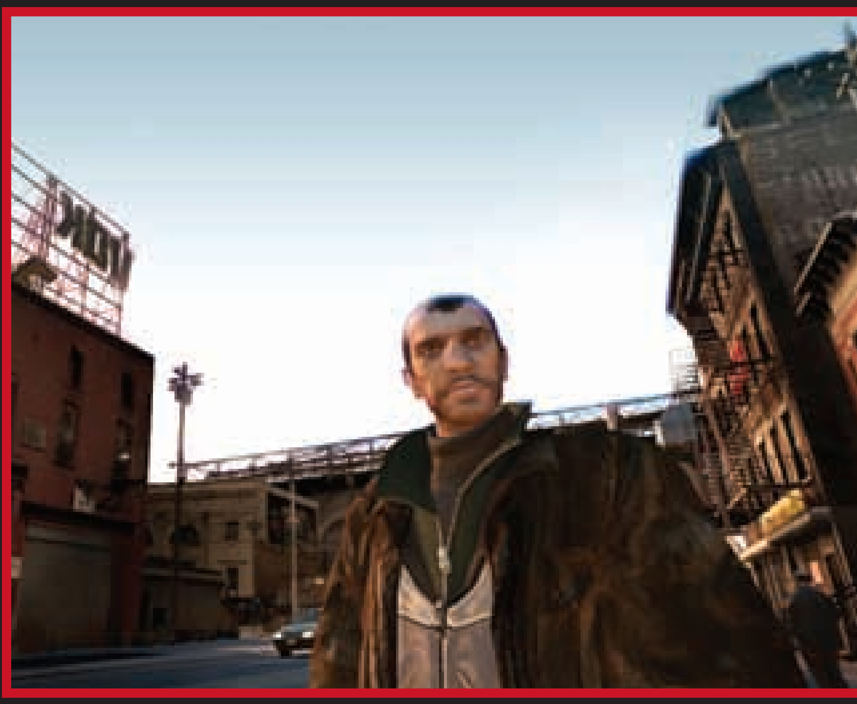
Пропаганда: В Civilization IV фигурируют два российских правителя: Петр и Екатерина, в дополнении Warlords к ним добавился Иосиф Сталин, представленный «агрессивным индустриалистом». Петр, по версии Сида Мейера, является «философом» и сторонником экспансии, а его любимый строй – полицейское государство. Екатерина обладает творческими и экономическими талантами и горой стоит за наследственное право. Все достаточно нейтрально, благопристойно и похоже на правду. Уникальное войско, доступное русским, – казаки. Почему бы и нет?
Провокация: Если в 1917 году вы внезапно окажетесь во главе Союза Советских Рабовладельческих Республик, вините сами себя. Хотя, конечно, играть в Civilization «исторически корректно» намного сложнее, чем «как играется».

Год выхода:2007
Изображаемый период: вся человеческая история

Grand Theft Auto IV

Герой игры – не русский (серб), но общаться с нашими бывшими соотечественниками ему приходится едва ли не чаще, чем со своими, и духом от игры веет прежде всего русским, а не сербским. Печальным таким эмигрантским русским духом.

Пропаганда: Михаил Фаустин, владелец кабаре «Перестройка», строит светлое будущее для своей дочки и в стремлении стать «настоящим американцем» выбрасывает из дому… любимый самовар жены. Грустно, смешно, но правдиво. Увы, «третья волна эмиграции» не обогатила Соединенные Штаты гениальными учеными, писателями и деятелями искусств – ведь Россию отныне покидали не по политическим убеждениям или из-за гонений, а в погоне за "американской мечтой».
Провокация: Игра раскрывает тему гастарбайтерства под новым углом. Легко говорить «понаехали тут», пока сам не окажешься «понаехавшим». GTA IV намекает нам, что для «гостей страны» существует лишь преступный путь, да и его рисует не радужными красками. Нет бы сделать хорошую игру про адаптацию иммигрантов легальными методами!



Год выхода:2008
Изображаемый период: наши дни

Как видите, и в век глобализации амплитуда колебаний «клюквометра» не слишком снизилась. Некоторым разработчикам просто нравится «гнать пургу» про Россию, а многим игрокам, с другой стороны, гораздо милее медвежий пляс, чем унылые новостные сводки. Главное, чтобы у вас самих на плечах была человеческая, а не медвежья голова. Если авторы игры «неправильно» изображают русских – да кого угодно! – возможно, их видение не менее интересно, чем какая-нибудь «национальная идея», которой тоже не все россияне слепо следуют. Игры «про русских» дают нам возможность взглянуть на себя чужими глазами – а это не самый плохой способ самопознания. **СИ**

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт
Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера
К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!
В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор
Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью
Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Дайджест
Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец
Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

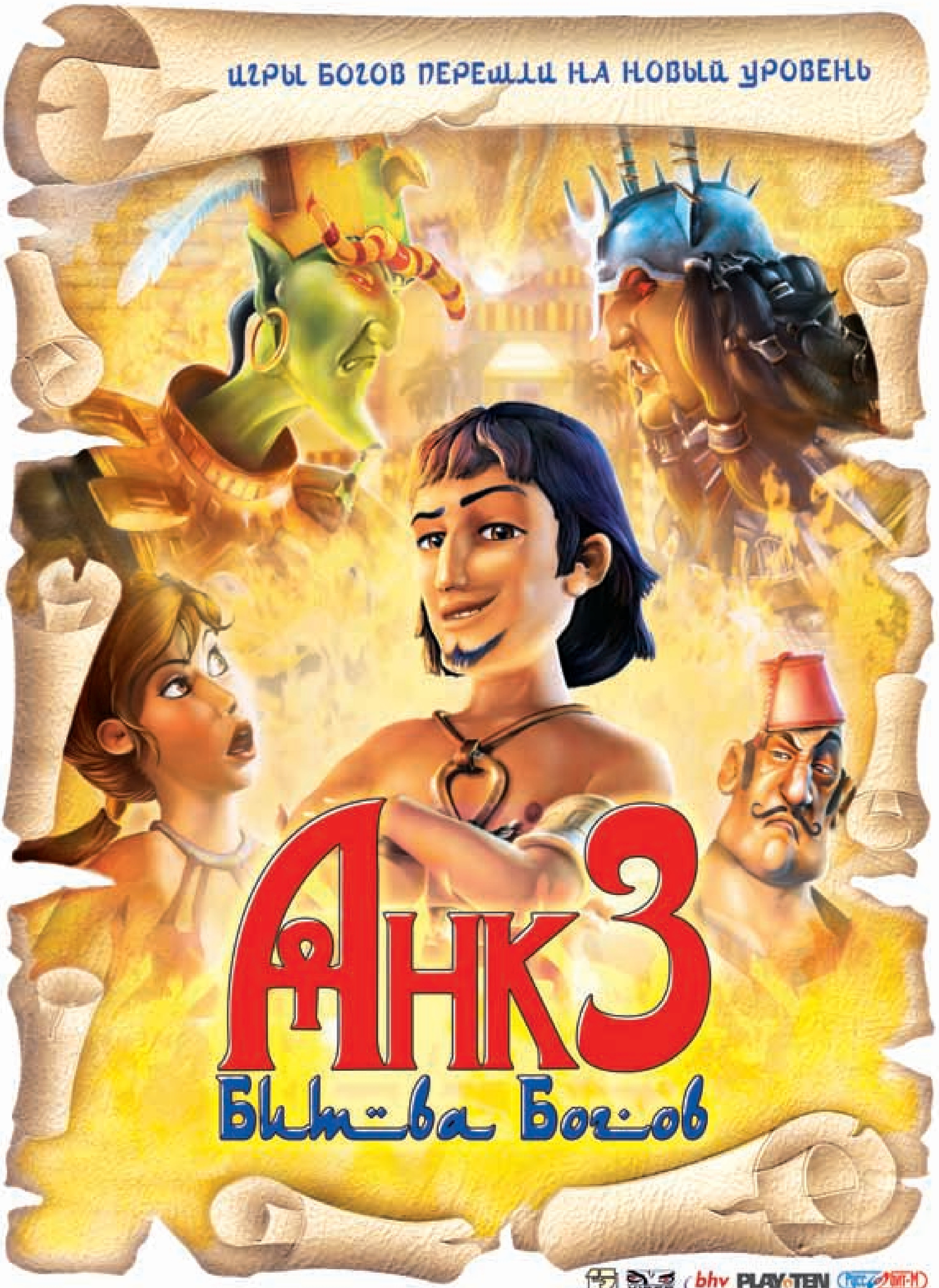
Тема номера
Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).



Europa Universalis: Rome


Игры богов перешли на новый уровень
Анк 3
Битва Богов

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii

ЖАНР:
action-adventure.freeplay

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Rising Star

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»

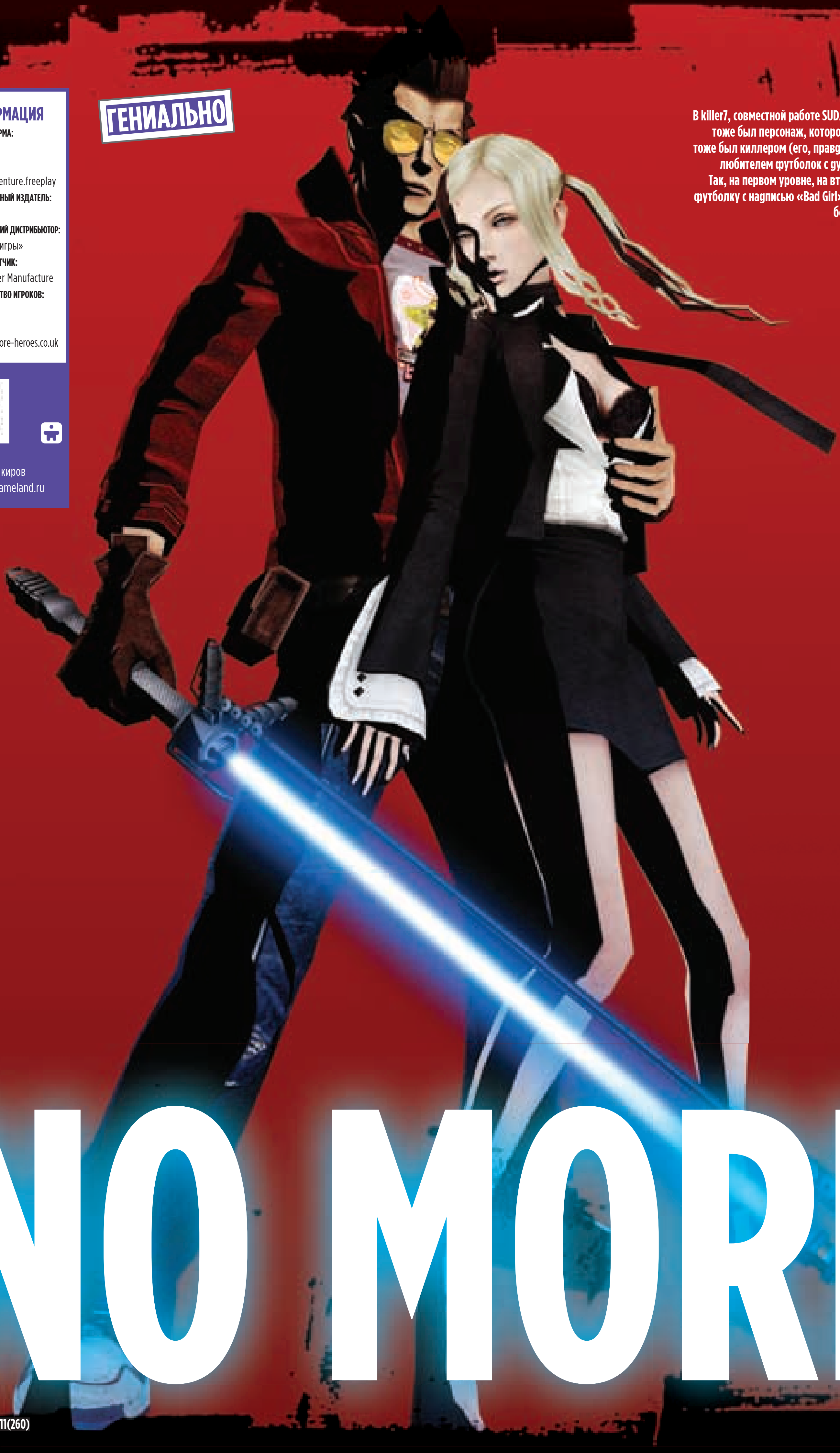
РАЗРАБОТЧИК:
Grasshopper Manufacture

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ОНЛАЙН:
www.no-more-heroes.co.uk

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ГЕНИАЛЬНО



Easter Egg!

В killer7, совместной работе SUDA51 и Синдзи Миками, тоже был персонаж, которого звали Трэвис. И он тоже был киллером (его, правда, убили) и большим любителем футболок с дурацкими надписями. Так, на первом уровне, на втором этаже, он носит футболку с надписью «Bad Girl» – это имя одного из боссов No More Heroes.

NO MORE



Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (**http://marioshop.ru**) за помощь в подготовке материала

В городе Santa Destroy все спокойно. Солнце светит круглый год, местная бейсбольная команда регулярно получает помощь спонсоров, день за днем оттачивая мастерство боевого владения битой, в концертном зале каждый вечер выступает известнейший фокусник, за городской чертой расположилась киностудия, стабильно снабжающая горожан хитами сомнительных моральных ценностей, а прямо у вашего дома предлагает услуги личного тренера человек, чьи связи с миром якудза настолько же очевидны, насколько реален банкомат перед мотелем «No More Heroes» и клип на песню «Heavenly Star» от Genki Rockets. В этом городе свобода обретает свое, особое значение. Здесь она приравнивается к вседозволенности, но в то же время – спокойствию, размеренности, расслабленности. День волочится за днем, в магазине за углом пополняется ассортимент модной одежды, в видеопрокат завозят новые фильмы, и ассистентка продавца, наизусть запомнившая номер забывчивого (или просто ленивого?) клиента, делает дежурный звонок: «Здравствуйте, вы брали у нас кассету и почему-то вернули ее копию. Фильм называется… «Все любят латекс»?.. Ох, какая разница! Ваша копия заканчивается на второй минуте первой сцены. Пожалуйста, верните оригинал как можно скорее. Спасибо!». Напившийся в стельку русский просиживает старый спортивный костюм в оформленном в японском стиле питейном заведении. Занявший соседний номер мотеля молодой человек с утра до ночи смотрит аниме. Блондинка, большая любительница (любовница?) себя самой, разъезжает по улицам в дорогом лимузине. В городе Santa Destroy по-прежнему все спокойно.

И нет в этом ничего страшного. Но все можно изменить. Всегда. Доверьтесь своей силе и направляйтесь в Сад Безумия! Мы на сто миллиардов процентов уверены, что вы вернетесь оттуда… в мешке для трупов.

Познакомьтесь с Трэвисом, ленивым бездельником. Трэвис – гик. Он снимает в мотеле номер, полки которого уставлены консолями, видеоиграми и фигурками героинь популярного аниме-сериала. Трэвис любит боевые искусства, единоборства, но что-то знает о них только по кассетам из видеопроката. Недавно Трэвис купил световой меч. Такой, о каком мечтают миллионы фанатов «Звездных войн». К удивлению американского отаку, меч оказался настоящим: и жужжит как всамделишный, и ящики им крушить можно, и негодяев на части рубить. Разряжается только быстро, но это пустяки – надо всего лишь потрясти его вверх-вниз, и батарейка снова заработает.

Трэвиса вряд ли удастся назвать положительным персонажем. И вовсе не потому, что по характеру он напоминает нахального, ехидного, грубого ЖЖ-юзера, который не признает авторитетов и видит перед собой только одну цель: стать круче, ну или

ВЕРДИКТ 9.0

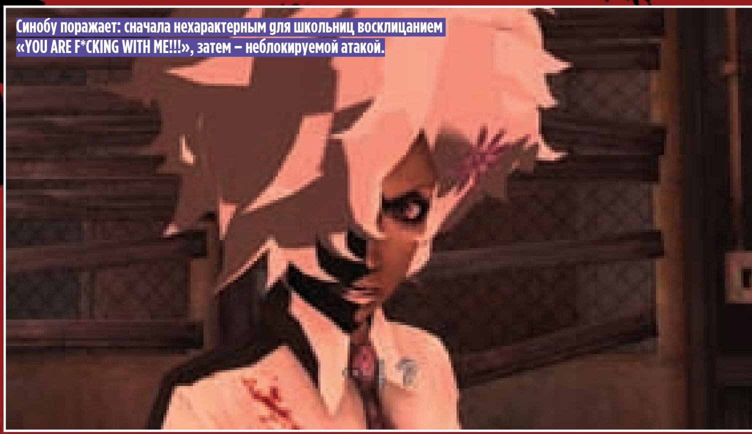
ПЛЮСЫ
Превосходный сюжет, яркие, запоминающиеся герои, быстрый и увлекательный геймплей, близкие к идеальным боевая система и управление, бесподобный саундтрек, внимание к деталям.

МИНУСЫ
Излишне «замыленное» изображение, большинство противников одинаковые и скучные, миссии «на стороне» слишком короткие, а камера не самая отзывчивая.

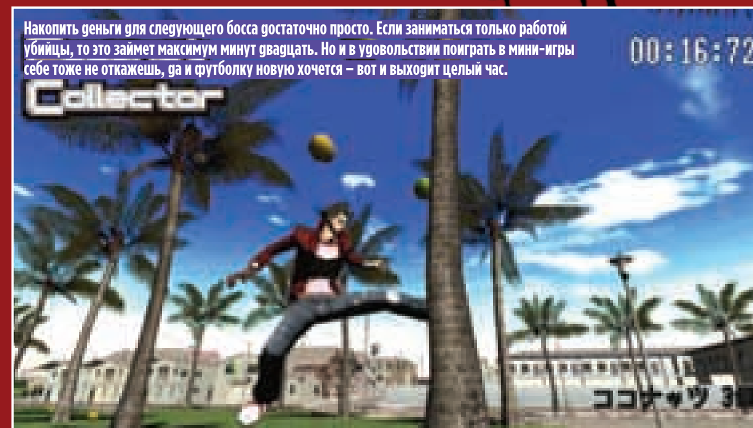
РЕЗЮМЕ
Совершенно отличная от killer7 игра, где и сюжет, и игровой процесс, и местечковый юмор великолепны и удивительны. Чарующее соответствие лозунгу разработчиков – Let's Punk!

HEROES

Этой ночью Володарский Харви Моисеевич покажет свой последний фокус. Доверьтесь своей силе и ступайте в Сад Безумия! Сильвия на двести процентов уверена, что вы вернетесь… распиленным на две половинки.

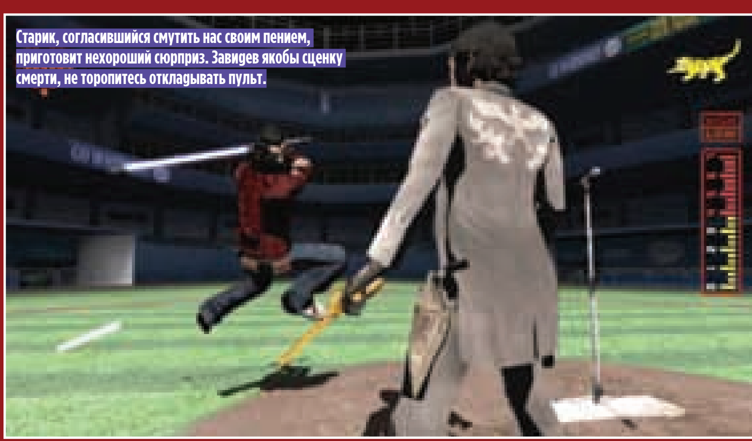


Синобу поражает: сначала нехарактерным для школьниц восклицанием «YOU ARE F*CKING WITH ME!!!», затем – неблокируемой атакой.



Накопить деньги для следующего босса достаточно просто. Если заниматься только работой убийцы, то это займет максимум минут двадцать. Но и в удовольствии поиграть в мини-игры себе тоже не откажешь, да и футболку новую хочется – вот и выходит целый час.

Сюжет и персонажей No More Heroes полюбят даже те, кто плевался от бессмысленных голубиных посланий и монологов Трэвиса в killer7, кто не мог взять в толк, о чем треплется Аояма в One Night Kiss и что это вообще за зверь такой – Flower, Sun and Rain. SUDA51 остается верен своим принципам: он четко разделяет дело – убийства – и ловко берет паузу для диалогов. То могут быть перепалки с боссом или унизительно ласковые беседы с Сильвией – все равно, всему отведено свое, важное в общей картине игры место. И если поначалу подколки самовлюбленной блондинки и легкое настроение игры воспринимаются радостно, то перед финальной битвой, когда Кристел произносит свой заключительный монолог, отношение к происходящему резко меняется. Ее признание, а вовсе не схватка с финальным боссом, является настоящей концовкой игры, и этот момент ни за что нельзя пропустить.



Старик, согласившийся смутить нас своим пением, приготовит нехороший сюрприз. Завидев якобы сценку смерти, не торопитесь откладывать пульт.

СЕКРЕТ!

В битве с Холли Саммерс вы можете прятаться от ракет, спрыгивая в ямы: укрывшийся в выкопанной боссом ловушке Трэвис недосягаем. В то же время, когда Холли закапывает эти же ловушки, она становится уязвима для ваших атак.

В битве с Bad Girl будут моменты, когда девица вдруг падает на пол и плачет. Не подходите к ней! Приглядитесь: если одной рукой она прикрывает лицо, а другой держит наготове биту, злодейка явно готовит Трэвису мгновенное K.O., без права выбраться живым. Держитесь подальше, через какое-то время она выругается и встанет на ноги. Если же Bad Girl прикрывает лицо обеими руками, значит, девочка действительно чем-то расстроена и не станет сопротивляться, если вы пырнете ее световой катаной.

В схватке с Джин просто атакуйте, не останавливаясь. Когда комбо Трэвиса закончится и Джин перейдет в наступление, отпрыгните, зажав «Z» и кнопку «вниз».

В сражении с Генри атаковать вы сможете, только уклонившись от комбо (помните, что два последних выпада «прыгучи», то есть враг обязательно подскочит к герою) или после того, как его суперудар не увенчается успехом. Не забывайте про реслинг-захваты, они здесь очень пригодятся.

Можно пройти игру, так и не узнав, что это за Lovikov Balls и зачем их надо собирать. Или ни разу не поменяв катану, что, впрочем, гораздо сложнее. Первые обмениваются на полезные умения – действительно полезные, особенно на уровне сложности Bitter. Новое оружие и апгрейды к нему можно купить у Наоми, чья мастерская находится совсем недалеко от мотеля «No More Heroes». Помните, для того, чтобы сразиться с «настоящим» финальным боссом и увидеть другую концовку, требуется собрать все световые мечи. И уж поверьте, последний клинок влетит вам в копеечку!

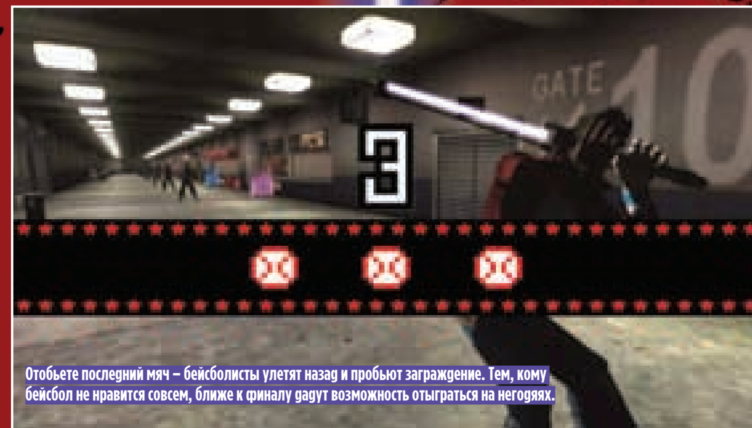
SUDA51 весьма скептически относится к управлению с помощью гироскопов и неоднократно заявлял, что идея в теории замечательная, однако сам он быстро утомляется от частого размахивания пультом и нунчаком. В его понимании, удивительная связка двух контроллеров должна дополнять современную модель управления, но никак не заменять ее – и в No More Heroes он показал, как именно это должно работать. Игрок управляет перемещением Трэвиса с помощью аналоговой рукоятки на нунчаке, зажимая кнопку «Z», чтобы захватить цель, и поправляя камеру кнопкой «C». Трэвис размахивает катаной на свое усмотрение, от играющего требуется только трясти пультом. Позволяется также выбирать стойку – верхнюю и нижнюю – но это не столь критично, особенно если вы играете, удобно расположившись на диване и лениво водя средствами управления из стороны в сторону. Когда здоровье у врага заканчивается, Трэвис готовится нанести добивающий удар: на экране загорается иконка, показывающая, в какую сторону надо повести пультом; согласно этому движению герой разрубит противника. После убийства разыгрывается рулетка, и если повезет, славный убийца получит Dark Side-бонус: изображение исказится, а Трэвис сможет рубить всех с одного удара, пулять энергетическими сгустками, убивать особенно изощренно и т.д. Реслинг-приемы (захваты) требуют только работы гироскопов, причем и нунчака, и пульта одновременно, да еще и водить ими приходится в разных направлениях. Наконец, для «перезарядки» катаны тоже придется встряхнуть пультом. Послушайте доброго совета: как бы неловко это ни было, повторяйте движения Трэвиса, и процесс пойдет быстрее.

на худой конец сделать вид, что он в миллионы раз круче и сильнее других. Несмотря ни на что, герой остается честным человеком, и каждое его едкое замечание лишь усиливает симпатию геймера-зрителя. Штука в том, что Трэвис – убийца. В Santa Destroy промысел киллера не дикость и даже не редкость, но ведь наш задавака метит на первое место в рейтинге UAA (United Assassin's Association)! В списке, куда входят самые опасные психопаты штата, – именно это придает роду его занятий особую пикантность. Трэвис серьезно относится к своей работе: во-первых, она приносит неплохой доход, во-вторых, дает возможность драться с сильнейшими и, в-третьих, за талантливым «джедаем» наблюдает Сильвия Кристел, организатор и личный менеджер каждого участника ассоциации. У них с Сильвией своя договоренность: если он доберется до первого места и убьет самого опасного киллера Калифорнии, красотка с ним переспит.
У нашего героя уйма свободного времени! Он может часами просиживать дома, примеряя новые джинсы и очки, просматривая музыкальные клипы или играя с кошкой. Выйдя из своей обители, он садится на мотоцикл – и весь город в его распоряжении! Santa Destroy на первый взгляд кажется чудовищно размытой, блеклой и неживой дырой, где жители напоминают рядовых противников из killer 7, дома – пустые картонные коробки, а продавец модной одежды – японского обозревателя видеоигр Mask de UH, большого друга SUDA51* и соведущего многих его шоу-мероприятий. Впечатление обманчиво: начав охоту за разбросанными по городу шариками (подробности во врезке), понимаешь, что все не так просто. Здесь можно кататься по улицам, практиковаться в прыжках через проезжающие мимо автомобили или безуспешно пытаться сбить насмерть прохожего. Если долго бездельничать, получится даже найти «выход в море», т.е. «мертвые точки», через которые Трэвис выходит на водную гладь и гуляет по ней, как по земле.
Однако чтобы продвинуться по сюжету, Трэвис должен подняться в рейтинге убийц. UAA щедро предоставит информацию о том, где и при каких обстоятельствах удастся встретиться с очередным обезумевшим кил-

* SUDA51 – творческий псевдоним геймдизайнера Гоити Суды (Goichi Suda), создателя No More Heroes, а также Moonlight Syndrome (1997, PS one), The Silver Case (1999, PS one), Flower, Sun, and Rain (2001, PS2), Michigan: Report from Hell (2004, PS2), killer7 (2005, GC, PS2) и Blood+ One Night Kiss (2006, PS2). В настоящий момент SUDA51 работает над Fatal Frame IV и неанонсированной пока игрой Хидео Кодзимы под кодовым названием Project 'S'.



Ситуация с рукопожатием – комичная и в то же время обидная. Трэвис честный и наивный! У SUDA51 получился идеализированный отаку, и вряд ли это вызовет недовольство.

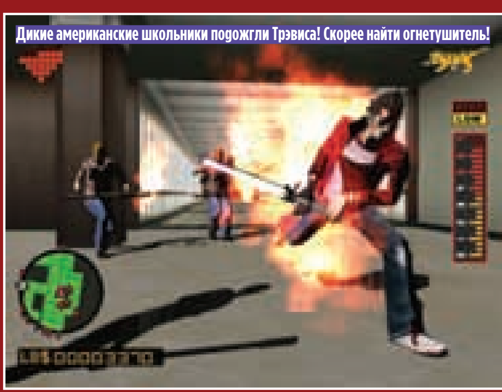


Отобьете последний мяч – бейсболисты улетят назад и пробьют заграждение. Тем, кому бейсбол не нравится совсем, ближе к финалу дадут возможность отыграться на негодяях.

Ubisoft сделала смелый шаг, решившись издать No More Heroes на территории Северной Америки: только этот регион получил версию игры без цензуры – с реками крови и зрелищной расчлененкой. Можно долго спорить, является ли «жестокая версия» изначальной задумкой Grasshopper Manufacture, или это была прихоть Ubisoft, трезво оценившей потенциал проекта, однако трюк сработал, и в США продажи оказались вполне удовлетворительными. Более того, в Штатах No More Heroes пользуется куда большей популярностью, чем в Японии: американские фанаты без стеснения наряжаются в костюмы героев игры, фотографируют туалеты, раскрашивают свои Wii и рисуют пошлые картинки. Японцы же оказались на удивление более сдержанными. Не сработала и акция Play Sylvia (планировалось раз в неделю обновлять сайт, где всякий раз новая японская топ-модель наряжалась бы Сильвией из игры) – девушка нашлась только одна. И уж совсем немногие оценили возможность купить игру в комплекте с рулоном тематической туалетной бумаги (по словам очевидцев, бумаги отменной, двухслойной и мягкой…).

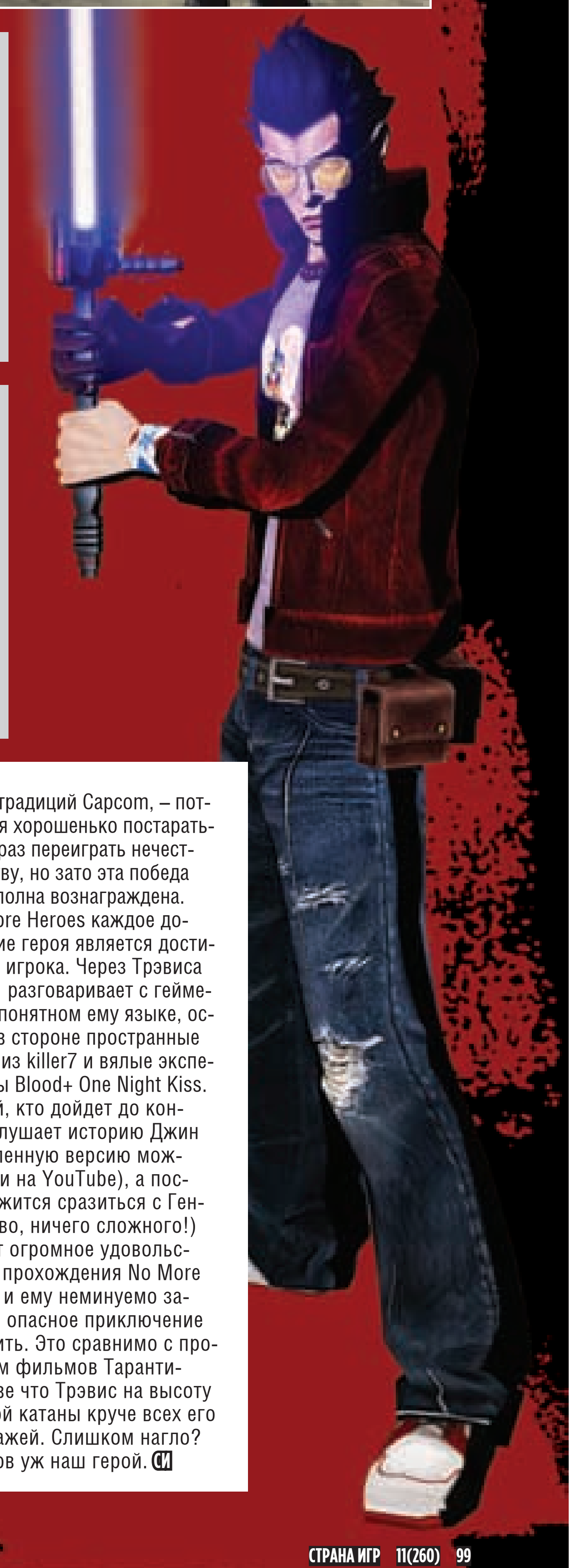


Дикие американские школьники подожгли Трэвиса! Скорее найти огнетушитель!

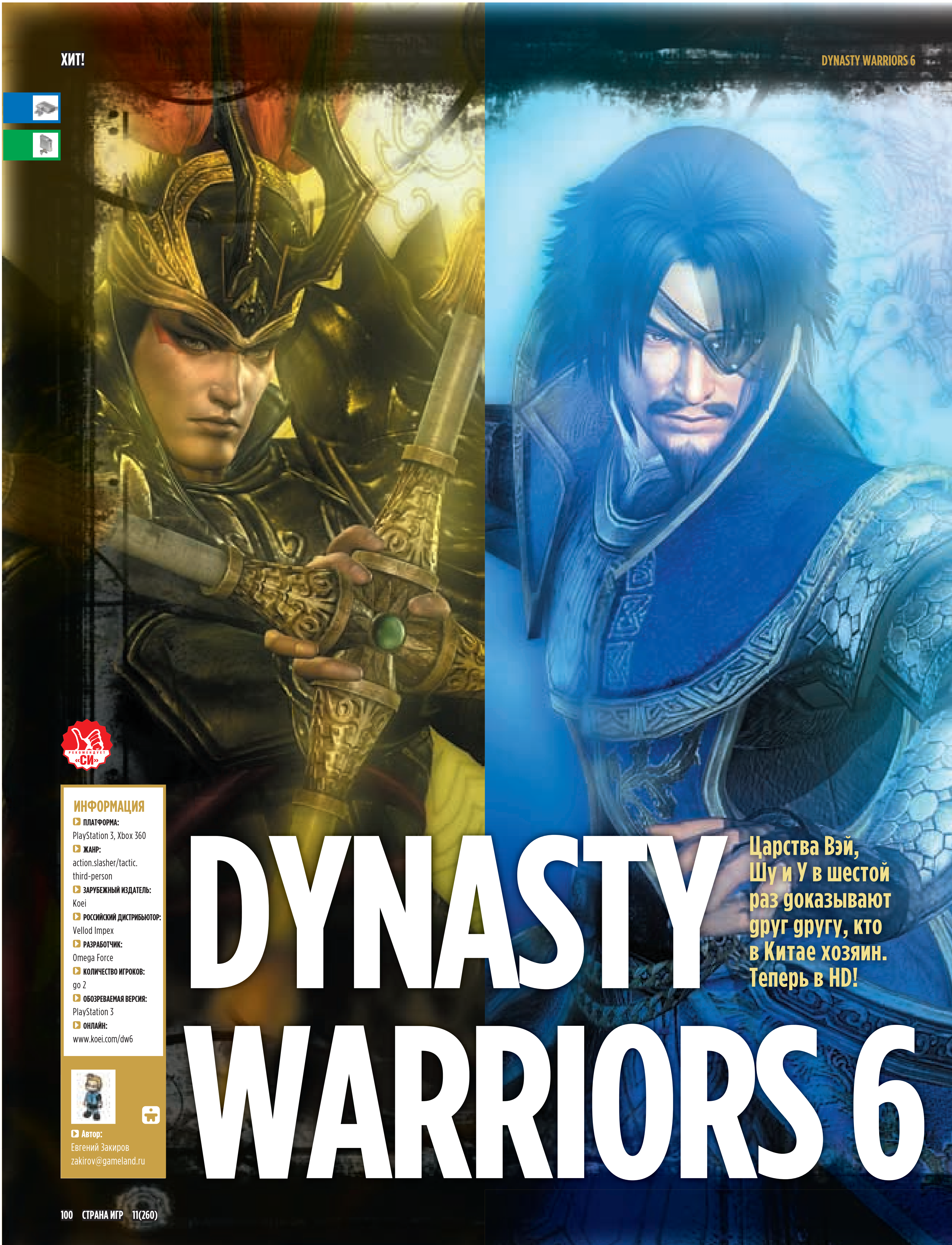


Не отступать и не сдаваться!

В первой половине игры перед встречей с боссом игрока ждет череда «унылых коридоров». Грубо говоря, это одинаковые «трубы» с однотипными противниками, и единственная награда за исследование всех закутков локации – запрятанные в сундуках карточки. Разработчики попытались процесс прохождения уровней разнообразить, одарив некоторые из них забавными мини-играми (например, отбить подачу выстроившихся в ряд бейсболистов). После удивительно поспешного «сражения» с Letz Shake игра набирает темп, а SUDA51 включает фантазию. Решение правильное – к тому времени игрок хочет поскорее узнать, чем же все закончится, и утомлять его занудной беготней, по меньшей мере, несправедливо.



лером, но потребует за это небольшую мзду. Так, по мелочи. Пятьдесят тысяч долларов и больше. Как заработать деньги в Santa Destroy, разговор уже был: убийствами. Условие следующее: перед тем как наведаться в специальное агентство, где выдаются задания, вроде «убей всех за три минуты» или «убей такого-то человека», или «убивай столько, сколько сможешь, пока тебе не нанесут первый удар», джедаю-самоучке необходимо получить приглашение, выполнив «чистую» работу. Потрясти пальмы и отнести упавшие кокосы, наловить сбежавших из дома кошек, собрать мешающих прогулкам скорпионов, потрудиться на бензоколонке, смыть граффити со стен… Разумеется, выполняя подобные поручения, Трэвис не может рассчитывать на большое вознаграждение, особенно на поздних этапах игры, когда один забег по грязным вагонам метро приносит в четыре раза больше условных единиц, чем любая попытка привести в порядок задний двор. Да и управление в мини-играх далеко не так изобретательно, как, скажем, в Zack & Wiki. Здесь интересна сама идея, но не техническая сторона вопроса.
Собрав достаточно денег, мистер Тачдаун кладет толстую пачку зелененьких бумажек в банкомат и возвращается домой ждать звонка от менеджера. Сильвия долго томить не станет и обязательно перезвонит «нахальному дурашке», где бы ни была – хоть из массажного салона или примерочной, хоть с занятий по гимнастике, а то и вовсе из турне по Ибице. Так завершается первая часть ритуала и начинается вторая. Получив указания, Трэвис добирается до нужной точки и проходит череду длинных унылых коридоров, рубя головы направо и налево, пока наконец не достигнет спасительного оазиса с сундуками, восстанавливающими здоровье и энергию меча, а также туалетом, где герой облегчается, то есть, простите, сохраняет игру. Здесь он получает контрольный звонок блондинки: «Э-э-э-эй, Трэвис! Как дела? Избавился от черных точек? Передернул затвор? Хорошо почистил зубки? А-а-а, впрочем, тебе ничто из этого не понадобится. Впереди тебя ждет настоящее испытание, и вот я сильно сомневаюсь, что у тебя получится пройти его, не потеряв руки-ноги и… жизнь».
Боссы и сражения с ними – едва ли не самая занимательная часть No More Heroes. Пускай многих киллеров нам показали еще до выхода игры, они все равно найдут, чем удивить игрока и Трэвиса. Здешние психопаты не слишком походят на стереотипных убийц, их поведение и черты характера удивительны, уникальны; они еще не успели засветиться ни в книгах, ни в фильмах, ни, тем более, в видеоиграх. Да, чтобы победить Bad Girl на среднем уровне сложности – испытание, достойное боссов традиций Capcom, – потребуется хорошенько постараться и не раз переиграть нечестную битву, но зато эта победа будет сполна вознаграждена.
В No More Heroes каждое достижение героя является достижением игрока. Через Трэвиса SUDA51 разговаривает с геймером на понятном ему языке, оставляя в стороне пространные намеки из killer7 и вялые эксперименты Blood+ One Night Kiss. Каждый, кто дойдет до конца, выслушает историю Джин (замедленную версию можно найти на YouTube), а после отважится сразиться с Генри (право, ничего сложного!) получит огромное удовольствие от прохождения No More Heroes, и ему неминуемо захочется опасное приключение повторить. Это сравнимо с просмотром фильмов Тарантино, разве что Трэвис на высоту световой катаны круче всех его персонажей. Слишком нагло? Ну, таков уж наш герой. СИ



DYNASTY WARRIORS 6

Царства Вэй, Шу и У в шестой раз доказывают друг другу, кто в Китае хозяин. Теперь в HD!

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** action.slasher/tactic. third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Koei
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Vellod Impex
- **РАЗРАБОТЧИК:** Omega Force
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 3
- **ОНЛАЙН:** www.koei.com/dw6

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



ОТЛИЧНО

Противники расступаются перед Лу Бу. Прозванный «богом войны», известный как сильнейший, непобедимый воин армии Донь Чжоу, он внушает страх, трепет, повиновение. Он в одиночку расправляется с вражеской конницей, раскидывает простых, плохо вооруженных воинов как кегли. Сам Цао Цао избегает встречи с ним. Но другого пути нет: надо положить конец восстанию, даже если ради головы предателя Донь Чжоу придется одолеть самого могущественного демона Троецарствия.

Сяхоу Дунь, двоюродный брат Цао Цао, думает иначе: из-за страшного снегопада с трудом различая свои войска, он занимает форт перед главной базой противника, где восстанавливает силы и разрабатывает план осады. Путь к крепости предателей лежит через хорошо укрепленные и охраняемые опытными офицерами ворота. Сяхоу Дунь лично следит за строительством осадных орудий, охраняет инженеров и убивает каждого вражеского воина, посмевшего высунуть нос за ворота. Наконец, таран готов, и… на поле боя появляется Лу Бу! Пока другие офицеры сдерживают его наступление, Сяхоу Дунь спешит на помощь двоюродному брату, сражающемуся с неповоротливым толстяком Донь Чжоу. Удар, еще один, блок, усиленный удар – одноглазый полководец пронзает предателя в живот, проводит полукруг, раскидывая скованных страхом телохранителей, и отбрасывает бездыханное тело к ногам разъяренного «бога войны». Победная стойка, войска династии Вей приветствуют победителей. «Я знал, что всегда могу положиться на тебя», – речет Цао Цао, кладя руку на плечо Сяхоу Дуню. Так заканчивается сценарий «восстания желтых тюрбанов», версия шестая, расширенная и дополненная.

Династии нового поколения

Koei осторожно отнеслась к пришествию консолей нового поколения. «Пусть другие ошибаются, – здраво рассудили руководители компании. – А мы торопиться не станем». Шестая часть пришла на Xbox 360 и PS3 с опозданием на два года – все это время фанаты вынуждены были довольствоваться тем, что безнадежно застряло в прошлом и на общем фоне выглядело скорее как экспонат музея видеоигр, чем проект, достойный покупки дорогого HD-телевизора. На Dynasty Warriors 6 была возложена важная миссия: ликвидировать всевозможные условности. К ним привыкли старые поклонники сериала, однако для людей, никогда раньше не интересовавшихся видеоигровым переложением истории Троецарствия, они казались дикостью. Разрабатывая шестую часть, создатели не стали заново изобретать велосипед, но убрали «неприглядное», изменили старые элементы и подарили герою полную свободу перемещения. Попрощайтесь с надоедливой «коридорностью» уровней! Отныне игрок не сталкивается с невидимой стеной при попытке прыгнуть с обрыва или искупаться в реке, ему не нужно выискивать начальников стражи, чтобы открыть ворота вражеской

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

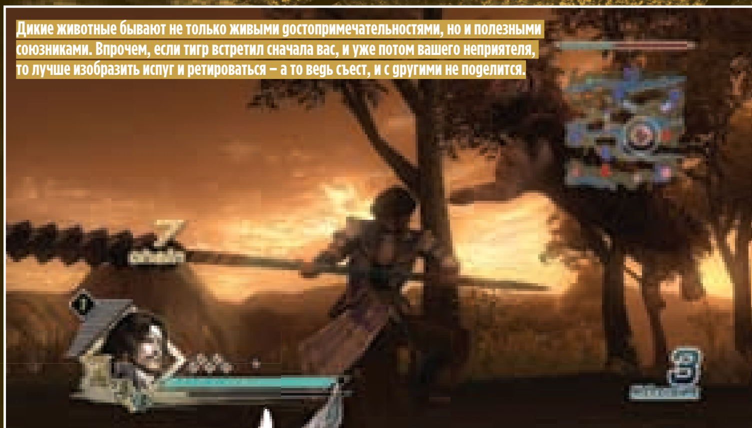
Отличная графика и посвежевший дизайн персонажей. Все условности ликвидированы, а сценарии миссий переделаны и дополнены.

МИНУСЫ

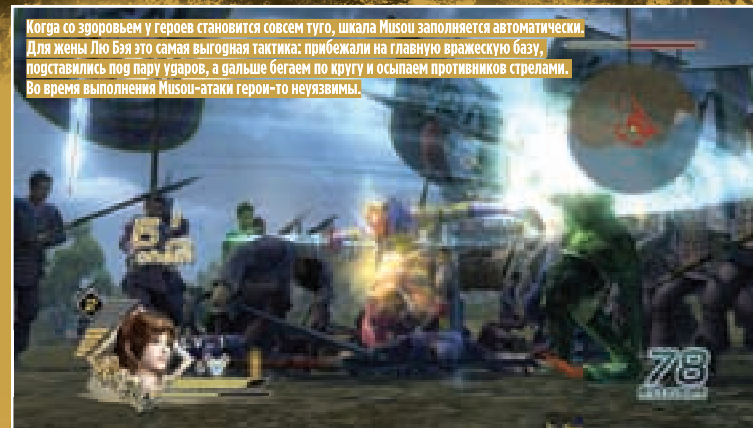
Непослушная камера, отсутствие онлайн-мультиплеера, нет героев южных провинций, противники по-прежнему материализуются из воздуха.

РЕЗЮМЕ

Несмотря на ряд досадных огрехов, DW6 является большим шагом вперед для сериала. И фанатам угодили, и новички довольны, и на лодках поплавать можно. Красота!



Дикие животные бывают не только живыми достопримечательностями, но и полезными союзниками. Впрочем, если тигр встретил сначала вас, и уже потом вашего неприятеля, то лучше изобразить испуг и ретироваться – а то ведь съест, и с другими не поделится.



Когда со здоровьем у героев становится совсем туго, шкала Musou заполняется автоматически. Для жены Лю Бэя это самая выгодная тактика: прибежали на главную вражескую базу, подставились под пару ударов, а дальше бегаем по кругу и осыпаем противников стрелами. Во время выполнения Musou-атаки герои-то неуязвимы.



Сложно оценивать размеры карт-уровней в Dynasty Warriors 6, но они точно стали разнообразнее и интереснее. Свободное перемещение разом решает множество проблем – отныне добраться из одной точки в другую можно меньше чем за минуту: сиганул с обрыва, проплыл по реке, вынырнул за вражескими воротами, вот тебе и путешествие. Обогатившийся запас погодных спецэффектов позволяет по-новому взглянуть на графический движок: можно без лукавства сказать, что метель в DW6 берет пример с Lost Planet, а битва при Чиби драматична как никогда. Конечно же, это все мелочи, но именно их недоставало Dynasty Warriors 5: Empires на Xbox 360, наглухо застрявшей где-то между эпохой PS2 и пришествием консолей нового поколения.

крепости или захватить её. Если на пути, скажем, армии Вэй встанут плохо укрепленные врата, то ее генералы их попросту уничтожат. Если же ворота каменные, и простыми копьями их не разрушить, на помощь придут осадные орудия. Все происходит в реальном времени: пока герой сражается с начисто лишенными чувства юмора и потому сыплющими шаблонными фразочками «о чести, отваге» и «я тебя поколочу!» офицерами, инженеры строят тараны и баллисты, а простые солдаты устанавливают у стен лестницы и самоотверженно лезут бить врага. Оказавшись на базе неприятеля, игроку достаточно перебить указанное число солдат, чтобы подчинить себе стратегическую точку и в дальнейшем получать с нее восстанавливающие здоровье припасы.

Сами герои пережили вполне предсказуемые изменения в дизайне, лишились телохранителей и обзавелись новой системой разучивания навыков. С каждым уровнем герой получает очки умений (skill points), которые может потратить на различные улучшения: увеличение силы атаки, скорости заполнения шкалы Musou или защиты, а то и всего сразу. На эти же очки приобретаются навыки, как уникальные для каждого персонажа, так и общие, не столь эффективные. Оформлено это на манер Mantra Grid из Digital Devil Saga; разучить все умения сразу не получится – за одно прохождение герой набирает примерно двадцать уровней, что оказывается достаточно лишь для заполнения одной из трех возможных ветвей развития.

Мало?

Всего в Dynasty Warriors 6 обитает 41 герой. Изначально доступны только 9 отважных бойцов, остальные открываются по мере прохождения. Загвоздка в том, что далеко не всем персонажам нашлось место в «сюжетном» режиме, но даже и те, кто туда попал, могут не иметь собственной сюжетной истории (всего «достойных» набралось 17). Одна-

Система комбо-ударов Ренбу, на самом деле, не принесла ничего принципиально нового. Чем больше ударов игрок наносит, при этом уклоняясь от атак противника, тем выше ранг Ренбу и тем длиннее становятся комбо-связки и красивее взмахи оружием. Дополнительный ранг Ренбу можно открыть, «купив» специальный скилл. Польза, впрочем, от него сомнительная.

Лошади, как и оружие, выпадают из убитых офицеров. Однако если мечи и копья уникальны для каждого героя, то конюшня одна на всех. Таким образом, пройдя игру один раз, можно получить быстрого скакуна для всех героев разом. Очень удобно.

В каждой миссии есть три четко обозначенные цели: захватить базу или убить офицера, скажем, за десять минут. Выполнение этих условий не обязательно, но хорошо вознаграждается.

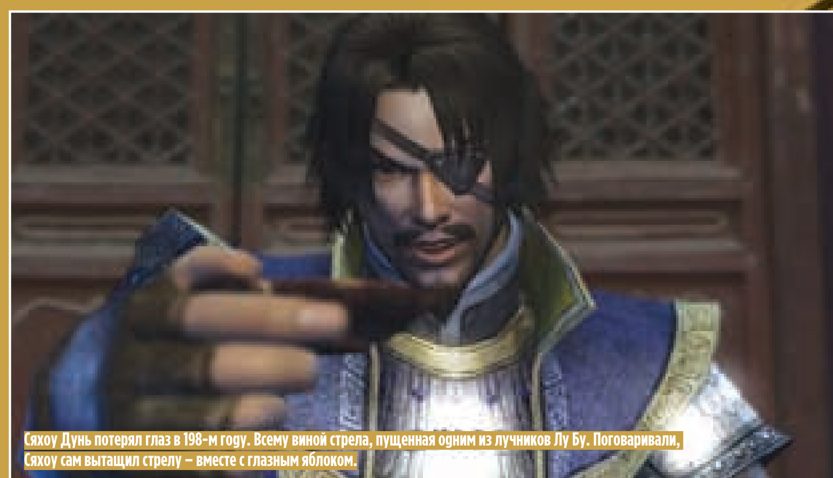
ко же если с этой несправедливостью еще можно смириться, то с отсутствием воинов Нанман (что, напомним, подразумевает и отсутствие Зю Ронь) – никак нет. Вопиющее безобразие!
В стартовой подборке героев, кстати, присутствует один-единственный женский персонаж. Это очаровательная сестра Сунь Сэя, о которой стоит рассказать отдельно, потому как именно она является одной из немногих спорных тем долгожданной Dynasty Warriors 6. Вместо меча, кастета, дубины или копья она использует… лук, стреляющий сразу четырьмя стрелами, причем каждая стрела ранит как один удар мечом. Ее musou-атака имеет две фазы: сначала она раскручивается на руках, сбивая всех направо и налево, после чего обрушивает на противников град стрел. В общем, для нее нет никакой необходимости вступать в ближний бой, и любого вражеского офицера она может расстрелять на расстоянии, и поэтому красавицу Сунь Шань Тянь очень уж сложно назвать «честным» персонажем. Но есть и еще одно «но», которое никак не дает покоя рецензентам: озвучка несчастной воительницы. Из всех персонажей именно она обладает противным, неудачно пародирующим китайские интонации голосом, за который ругали предыдущие выпуски эпопеи. А ведь в этот раз в Koei так хорошо поработали над драматической частью сериала (очень уж своеобразной)! Привели в порядок ролики на движке игры, разыграли по-настоящему впечатляющие представления и умело преподнесли трагизм давно известных сценарных «тупичков», искусно выдержав баланс между тем, как эти события описывались в литературном оригинале, и тем, как это хотят видеть игроки. Разумеется, к числу подобных преобразований относится и озвучка, и не совсем понятно, почему ветер перемен не коснулся фальшивого голоса женушки Лю Бэя.

Быстрее, красивее, ярче!

От нового движка ждали большой и громкой революции. Такой, что укоротит злые языки. Таких новшеств, что не просто явят графику нового поколения, но и разрешат давно назревшие технические проблемы. Часть возложенных надежд была честнейшим образом оправдана: графически, несомненно, DW6 выглядит изумительно, темп игры возрос в несколько раз, локации стали интереснее и красивее, а в одном сражении могут принимать участие втрое больше солдат, отныне не напоминающих наспех выструганных кукол. Исчез «туман войны», ролики хочется пересматривать снова и снова, а сценарии миссий прибавили в деталях и лишились глупых условностей. Благодать!
И вместе с тем, в DW6 присутствуют многие проблемы, на которые Koei уже не раз показывали пальцем. Скажем, кооперативное прохождение онлайн так и не появилось, хотя, казалось бы, стыдно в наше время не иметь достойного сетевого мультиплеера там, где испокон веку есть split-screen. Противники как раньше появлялись из ниоткуда, без затей материализовались на поле боя, так и сегодня продолжают баловаться шаманством. «Стань передо мной, как лист перед травой!» Непослушная камера так и норовит показать детали костюмов героев – сплошь писаных красавцев! – однако далеко не всегда выбранный виртуальным оператором ракурс подходит для ведения боевых действий. Разумеется, угол обзора всегда можно подправить правой аналоговой рукояткой (и выравнивающей положение кнопочкой «блок»), да вот только когда одинокого воина окружает десяток вражеских офицеров, злобно показывающих ему кулак, меньше всего хочется отвлекаться на возню с камерой. Все это (вместе с Зю Ронь!) представляет заметно полегчавшую, но никуда не исчезнувшую копилку недостатков Dynasty Warriors. И пусть в пылу сражения на них стараешься не обращать внимания, хочется верить, что когда-нибудь хоть какая-то их часть будет исправлена. Мультиплеер, во всяком случае, жизненно необходим. СИ



Прежде чем переходить в наступление, убедитесь, что никто не угрожает вашим базам. Помогая союзникам, вы облегчаете победу над «боссом» – они будут отвлекать его и его офицеров.


Сяхоу Дунь потерял глаз в 198-м году. Всему виной стрела, пущенная одним из лучников Лу Бу. Поговаривали, Сяхоу сам вытащил стрелу – вместе с глазным яблоком.



Девочка вообразила себя Катериной и прыгнула с обрыва? Не бойтесь за нее, в DW6 хоть с крепостных стен сигай, героям все нипочем.



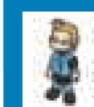
От простых солдат помощи не ждите. Если явятся вражеские офицеры, защищать тараны придется самому.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР:
action.slasher.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:
Koei
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PlayStation 3
ОНЛАЙН:
www.dynastywarriors gundam.com



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



1 По иронии судьбы, даже в далеком будущем оружия лучше, чем меч, не придумают. Он хоть бьет точно!



2 С такого расстояния промахнуться невозможно. Но стоит отойти на десять шагов, и снаряды перестанут попадать в цель.

ВЕРДИКТ 6.5

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

СКАЖИ МНЕ, КАК ТЕБЯ ЗОВУТ, И Я СКАЖУ ТЕБЕ, КТО ТЫ.

ПЛЮСЫ
Знакомые Гандамы и пилоты, удачно подобранные конфликты, co-op режим, возможность модификации меха.

МИНУСЫ
Сюжет непонятный, миссии однообразные, геймплей примитивный, арены в мультиплеере спланированы из рук вон плохо.

РЕЗЮМЕ
Определенно, для ценителя DW появление этой игры совсем не станет поводом познакомиться со вселенной Gundam.

Популярность «Гандамов» вечна, их слава нерушима, их игровые переложения продаются многомиллионными тиражами, а сами роботы раз в год выпускаются в виде новых игрушек и наборов деталей к ним. Не все игры по мотивам доходили до наших берегов, однако проект, что взяла на себя Koei, приплыл даже с подарками. Dynasty Warriors Gundam – это тот редкий случай, когда правильное представление об игре можно составить исходя из уже одного только названия. Взяв за основу каноны Dynasty Warriors, заменив китайских воинов на боевых роботов, а набившие оскомину «исторические сценарии» на сюжеты из оригинального мультсериала, Koei предлагает… фансервис. Сменился сеттинг, и канул в лету тактический элемент: на поле боя остался лишь пилот, сотня вражеских мехов, несколько стратегических точек, которые требуется захватить, и обязательные офицеры-боссы. Знакомые с первоисточником люди наверняка узнают те или иные события и будут рады принять участие в определенных миссиях. Другие же останутся не у дел, поскольку создатели не позаботились о том, чтобы ввести неподготовленных игроков в курс дела и разъяснить, кто с кем и, главное, почему воюет.

На выбор предлагается два однопользовательских режима: Official и Original. Различаются они главными действующими лицами и, соответственно, набором миссий. Присутствует и мультиплеер, однако, помимо совместного прохождения через split-screen, ничего интересного там не нашлось. Сами потерявшие тактический элемент миссии кажутся слегка однообразными, зато их много, все они доступны для повторного прохождения, а в награду за успешное завершение сценария каждому герою выдается набор деталей, пригодных для модификации его меха. К слову, поскольку герои теперь – пилотируемые роботы, помимо световых мечей на них можно навесить еще и лазерные пушки. Из них нелегко попасть в цель и в комбо стрельба не встраивается, так что пользы от них – сами понимаете: как от лука в старых частях Dynasty Warriors. Как обычно, перед началом миссии игроку показывают карту и объясняют, кого и где надо уничтожить и условия поражения. Впрочем, тут, как и в такой же фансервисной Orochi, единственное заслуживающее внимания условие: «не дать погибнуть союзным офицерам». А там – хоть трава не расти.

То, что Dynasty Warriors: Gundam вышла на обеих платформах нового поколения, не дает гарантий красивой графики, не обещает сочных спецэффектов и прочих прелестей. Графически она остается на уровне предыдущих проектов Koei, с поправкой на то, что роботам к лицу низкополигональные модели и монотонные текстуры. Впрочем, обе стороны – ценители DW и «Гандамов» – найдут здесь каждый свое утешение. Но в выигрыше, безусловно, последние. СИ



Опять двадцать пять – сколько мультиплеер ждать?

Мультиплееру до идеального состояния еще расти и расти. Теоретически возможна стычка 32 человек на одной карте, практически же отсутствие баланса и проблемы с соединением пока делают это невозможным. Впрочем, так же обстоят дела почти со всеми творениями Paradox сразу после релиза – ждем парочки патчей и возможности нормально сражаться с живыми игроками.

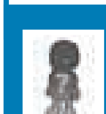
На официальном форуме игры уже появились первые модификации, правящие баги, изменяющие схему ведения боевых действий и колонизации провинций и даже вводящие новые страны! И это только начало – ресурсы игры позволяют менять практически все. Ждем мод по мотивам сериала «Рим»?


1


2

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН: www.paradoxplaza.com



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

КАРФАГЕН ДОЛЖЕН БЫТЬ РАЗРУШЕН?

«Carthago delenda est» («Карфаген должен быть разрушен»), – говорил Катон Старший. Да не один раз сказал, а каждую свою речь в римском Сенате завершал этими словами, ставшими в конце концов для апеннинской республики краеугольным камнем внешней политики на целые десятилетия. Эпоха Пунических войн (пуны – латинское название карфагенян) оказалась временем возвышения Рима в Средиземноморье. Поразительно, что прославившаяся глобальными стратегиями студия Paradox до сих пор обходила вниманием столь богатый событиями и войнами исторический период. К счастью, все плохое когда-нибудь заканчивается. И в конце тоннеля забрезжил свет – появилась Europa Universalis: Rome.

У игры много общего с предшественницей, Europa Universalis III. Например, трехмерный движок, чуть улучшенный, но по-прежнему отстающий даже от шутеров-середнячков. Хотя зачем ему все эти шейдеры последних поколений? Истинный правитель великой империи ежесекундно занят важными государственными делами, он не разглядывает отражения кораблей на водной глади и не уточняет количество заклепок на щитах преторианцев. О третьей «Европе» напоминает и возможность стартовать в любой день выбранного периода, а не только в моменты начала заранее созданных сценариев. Причем ситуация на карте Средиземноморья (Китая, Индии и прочих Америк в Rome, увы, не завезли) практически полностью соответствует реальной исторической (мелкие огрехи не в счет).

В сравнении с другими играми Paradox набор стран невелик – значительная часть карты в ранние годы вообще занята «серыми» провинциями, где нет никакой власти, а проживают только беспокойные и непоседливые варвары. Мы не зря даем им такую характеристику – время от времени эти парни покидают родные пенаты и отправляются «людей посмотреть да себя показать». А так как «посмотреть и показать» для рядового германца означает «поубивать да пограбить», то цивилизованным народам, оказавшимся поблизости, мало не покажется. Орда способна двигаться и расти как снежный ком, срывая с насиженных мест всех на своем пути. Один раз автору этих строк пришлось пережить нашествие одновременно почти ста тысяч человек, явившихся из Англии (а ведь вся армия моей империи на пол-Европы к тому моменту составляла лишь 150 тысяч)! Спасает то, что варвары легко соглашаются на предложения сдаться и стать рабами (и с чего они такие сговорчивые?). А иначе замучились бы мы всю эту толпу хоронить…

Соседние неосвоенные земли, впрочем, можно прихватизировать, выбив оттуда местных жителей. Колонисты набираются прямо из населения провинции, потому, если людей не хватает, придется ждать. А так как для отправки поселенцев требуется еще и уро-





Увы, заниматься «разведением» придворных (как в Crusader Kings) нам не дадут – свадьбы и воспитание молодежи проходят без участия игрока. А так как люди нужны и на управленческих, и на военных, и на дипломатических должностях, то огромные империи часто испытывают острейший кадровый голод. И с нетерпением ожидают момента, когда хоть кто-нибудь из «молодняка» повзрослеет и будет готов к государственной службе.









1 Экран выбора страны перед стартом. Любое государство и любой день в пределах примерно двух с половиной столетий – к вашим услугам.

2 Одинокий фракиец на поле стоит... Ну ничего, скоро ему будет уже не так скучно – придут соседи, и начнется самое интересное.

3 Мои доблестные вифинийцы взяли Фракию и теперь потребуют дань со всех кораблей, идущих через Босфор и Дарданеллы. Деньги, как говорится, морем не пахнут.

4 Варварское нашествие, однако. Уже три провинции пали под натиском неотесанных мужланов, а армия, как назло, ушла в гости к римлянам. На чай...

5 «Мы – рабы! Рабы – мы!» – начертали на знаменах варвары и сдались в плен. И в хозяйстве польза, и казне прибавка...

6 Дела духовные: музы явно на нашей стороне. Исследования теперь ускорятся на четверть.

Поразительно, что прославившаяся глобальными стратегиями студия Paradox до сих пор обходила вниманием эпоху возвышения Рима.

вень цивилизованности провинции-донора не менее 50% (растущий, к слову, крайне медленно), процесс может затянуться. Тот же туманный Альбион часто к финалу остается пустынным – слишком уж далеко от ведущих стран он лежит. Впрочем, нашествия варваров и колонизация – это как бы здешние мини-игры. А большую часть времени мы проводим, занимаясь провинциями и войнами. Территории в Rome нуждаются в губернаторах, помогающих повысить доходы. Нет, мазохисты могут оставить какую-нибудь Паннонию или Фракию без управителя, только не надо потом жаловаться, что смертельная схватка с Парфией загнала вашу могучую и непобедимую империю «в минуса» и пришлось продавать постройки, чтобы расплатиться с кредиторами. И помните: человек в игре – полноценная личность, с базовыми характеристиками и перками (как это было в Crusader Kings). Поэтому расстановка правителей в области по принципу «как Бог на душу положит» тоже ошибочна: слишком велик риск отправить в доходное место нечистого на руку и жестокого парня (девушку), который все деньги переложит в свой карман, да еще и население против себя настроит. Оно вам надо – постоянно утихомиривать восстания и испытывать нехватку средств? Лучше уж потратить лишнюю минутку и подобрать идеального (или хотя бы посредственного) губернатора. И пусть процесс выбора может поначалу показаться утомительным (назначать ведь придется еще и генералов), после небольшой практики все пойдет как по маслу.
Кроме выбора «вице-королей», в провинциях можно строить здания, список коих невелик. Вот только пока исследуешь технологию, открывающую доступ, скажем, к акведуку, пока практики поймут, чего там в этих заумных схемах начертали теоретики и как такая штуковина вообще может стоять и не падать годами, много воды утечет. Не удивляйтесь, если некоторые здания так и останутся неактивными до конца кампании – это вполне нормальное явление, особенно если вы отстали в научной области от конкурентов.
А ликвидировать разрыв сложно: ведь скорость исследований повышается с ростом числа граждан, одной из трех категорий населения (другие две – свободные, дающие рекрутов, и рабы, приносящие деньги), но падает при увеличении числа провинций. С легкостью можно попасть в положение, когда «туристы» с пилумами

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Отлаженная модель управления государством, приличный выбор стран, дела семейные.

МИНУСЫ
Проблемы в военной области, нехватка дипломатических опций, баги.

РЕЗЮМЕ
Мечтаете разрушить Карфаген или низвести Рим до состояния захудалой деревушки? Вы обратились по адресу!







Какая же древняя история без «опиума для народа»? Богам (и высшим существам) нужно молиться регулярно, и плюшки на вас обязательно посыплются. Например, Афродита повысит рост населения (видимо, разошлет всем аналог «Камасутры»), а музы вплотную займутся ускорением исследований (интересно, как это они стимулируют ученых к исследовательской деятельности?). А еще подношения в храмы повышают стабильность, низкий уровень которой ни одной стране на пользу не идет.



1 Карту стоит смотреть «через фильтры». Эта – экономическая. Помогает найти место для шахты, лес под вырубку, а еще показывает, где какие товары продаются.

2 Впервые в исторической линейке игр «Парадоксов» можно вращать камеру. Учитывая скорость, с которой авторы внедряют такие вещи – это неслабое достижение.

3 Как бы и с Римом дружить, и ему за это не платить? Боюсь, принцип «и волки сыты, и овцы целы» не пройдет. Ну и черт с ней, с этой дружбой. Где моя фаланга?

и скутумами из величайшей в мире империи слыхом не слыхивали о последних достижениях в области выплавки металлов. И придется этой самой империи воевать числом, а не умением, заваливая тоннами «катапультного мяса» неудачно подвернувшегося соседа. Типов отрядов, на наш притязательный вкус, в игре маловато. Причем если на суше попадаются хотя бы тяжелая пехота, стрелки, кавалерия, слоны и прочие, то на воде есть триремы и… и все! Хуже из всей линейки глобальных исторических стратегий от «Парадоксов» с кораблями было только в Crusader Kings, где их просто вырезали.

Но мизерный выбор юнитов – не беда. Беда в том, что в самой организации войны куча недоработок. Например, нельзя синхронизировать прибытие армий из разных провинций к месту сражения автоматически, приходится делать это вручную, отправляя и возвращая отряды, пока не добьешься нужного результата. А потери в битвах иногда настолько ничтожны, что пару тысяч отступающих недругов приходится догонять и добивать годами. Впечатление от игры такие неприятные мелочи не улучшают. Утешить способна лишь отличная реализация гражданской войны. Рано или поздно отряды присягнут тому или иному удачливому полководцу, а он может захотеть сместить правителя. И государство расколется на лоялистов и мятежников. Та еще проблемка, скажу я вам – пока всех отловишь и передавишь… Альтернатива – заранее убить генерала или задобрить его триумфом. Ну а для самых хитроумных – отправить рубаку-парня «исследовать» далекие земли, пусть вместе со своими адептами там «затеряется».

Но вот бои отгремели, пришла пора мириться. Увы, AI не всегда (даже в абсолютно проигрышной ситуации) соглашается даже на умеренные предложения. Порой бои длятся лишние год-два, пока уговоришь «железного» оппонента отдать хотя бы пару провинций или выплатить дань. А народ-то недоволен и с каждым месяцем все больше склонен к бунтам. Кстати, почему, непонятно – Древний Рим воевал почти без перерывов на протяжении всего своего существования, и ничего.

Вообще же, дипломатических вариантов (скажем, возможности мирного присоединения страны-данника) явно не хватает. Зато по сравнению с предшественницей возросла роль торговли: обмен провинций ресурсами не только приносит деньги, но и дает доступ к юнитам (триремы без поставок дерева не построишь даже при очень большом желании). Впрочем, что-то похожее уже было и в Victoria, и в Hearts of Iron.

Как видите, Europa Universalis: Rome не лишена недостатков, да еще и часто страдает от вылетов (особенно в релизной версии – установка патча 1.1 обязательна). И все же задвинуть ее на дальнюю полку никак не получается. Приличный выбор стран, (относительная) простота освоения и глубина геймплея останавливают руку и заставляют отправить диск в привод CD-ROM. А будет ли после этого разрушен Карфаген – решать уже вам, и только вам! СИ



ХОРОШО



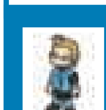
1



2

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Nintendo Wii, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo DS
ЖАНР: sports.traditional.tennis
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sumo Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 3
ОНЛАЙН: www.sega.com/gamesite/segasuperstarstennis



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

SEGA SUPERSTARS TENNIS

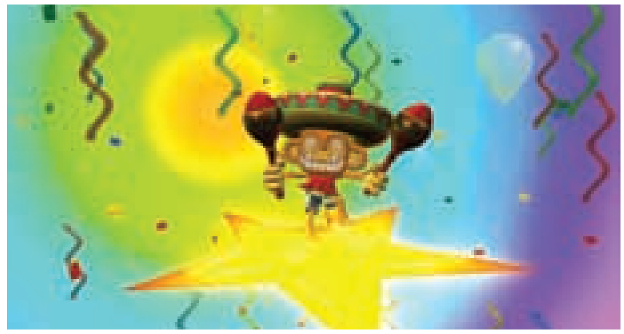
СОНИК В БОЛЬШОМ СПОРТЕ! ПРОНЫРЛИВЫЙ СИНИЙ ЕЖ ПРОТИВ ДОКТОРА ЭГГМАНА: НЕ КУЛАКОМ, ТАК ТЕННИСНОЙ РАКЕТКОЙ!

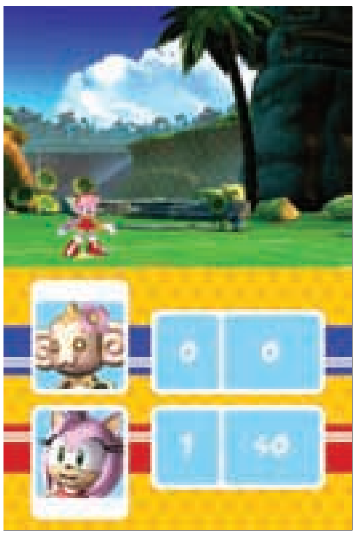
Увидеть Улалу на теннисном корте. С ракеткой руке. Отбивающей подачи и одаривающей зрителя победным танцем всякий раз, как засмотревшийся на неземную красоту телеведущей оппонент пропускает мячи. Это фантазия каждого, кто не понаслышке знаком с историей самой Sega и созданных ею персонажей. Sega Superstars Tennis делает мечту явью, а заодно предлагает опробовать в роли теннисиста Соника, доктора Эггмана, героев Jet Set Radio и самого Алекса Кидда. Звучит интригующе!

Такая подборка персонажей – любимых, нелюбимых, а то и вовсе незнакомых – заставляет рассматривать новинку как музей достижений Sega, в рукаве у которой еще немало козырных карт. Сладкие грезы развеет первый же матч: переработанная игровая механика Virtua Tennis не оставляет надежд на всевозможные поблажки и мнимую аркадность. Это такой же симулятор тенниса, как и игры с Анной Курниковой, разве что рассчитан он не на эстетствующих ценителей реалистичных взмахов «почти настоящей» Марии Шараповой, а на ностальгирующих обожателей синего ежа. Все здешние теннисисты делятся на четыре группы: Speed, Spin, Control, Power. Так, например, Улала всегда владеет ситуацией и посылает мяч точно туда, куда ей указывает игрок. Соник как угорелый носится по всему корту, и найти брешь в подобной обороне подчас очень и очень непросто. Наконец, Амиго настолько сильно бьет по мячу, что ответный удар соперника смазывается и теряет всякую точность. Баланс выстроен таким образом, что против каждого лома можно подобрать достойный прием, для чего требуется лишь выбрать понравившегося героя и потратить на тренировки столько времени, сколько нужно, чтобы «научиться им играть».

Несерьезная и, в некоторых случаях, неспортивная часть здешнего тенниса касается суперударов, которыми владеет каждая звезда видеоигр. Чем больше мячей отбивает герой, тем ярче горит под ним звезда; когда же она засияет на всю катушку – это верный знак, что он готов сжульничать. Как именно сжульничать? У той же Улалы, например, мяч вдруг меняет траекторию полета, вводя противника в заблуждение и заодно засыпая его танцующими пришельцами, столкновение с которыми на несколько секунд выводит бедолагу из игры. Похожий супердар имеется и у героев Jet Set Radio, разве что их мяч не кружит по корту, а движется зигзагами. Самые «читерские» приемы достались Алексу Кидду (позвольте, мы не видели его вот уже 18 лет, за что такие почести?) и Найтс. Снаряд Алекса мчится с такой скоростью, что соперник не успевает его отбить; противник, отразивший удар Найтса, ненадолго исчезает, а появившись в другом месте, какое-то время остается неподвижным. И пока несчастный осматривается да соображает, что же стряслось

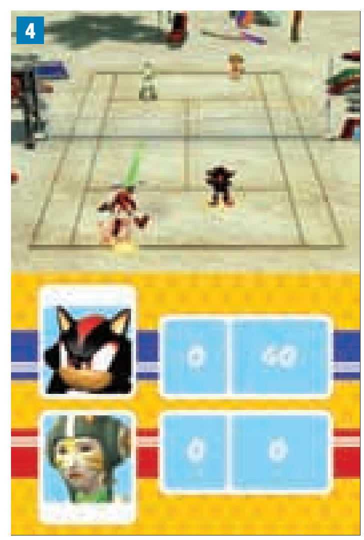
По содержанию Sega Superstars Tennis на DS максимально приближена к старшим версиям: она обладает вполне пристойным графическим движком, мультиплеером на четырех человек, теми же кортами и мини-играми. Моделей управления предусмотрено две (можно поменять в настройках игры) – это Touch и Buttons. В первом случае управлять ракеткой и персонажем придется с помощью стилуса, что не очень удобно: отбивать мячики, стуча по экрану, совсем несложно, но успевать водить по корту подконтрольного теннисиста – задача уже посерьезнее. Турниры удобнее и легче проходить, доверившись классической схеме управления, в которой за сами удары отвечают кнопки Y и B, а их направление и перемещения спортсменов оставлены крестовине. В портативной версии Sega Superstars Tennis присутствуют также и мини-игры, причем изначально доступных забав несколько больше. Так, здесь есть пародия на Virtua Squad, где выскочившие из-за угла мишени надо сбивать прицельным попаданием теннисного мяча.











1 Амиго применил «суперсилу»! Теперь противник рискует пуститься в пляс всякий раз, как столкнется с раскиданными по корту погремушками.

2 Во время парного матча управляемый компьютером напарник проявляет чудеса изворотливости и настойчивости. Амиго перед сеткой – гарантированная победа команды!

3 Если Реала несколько раз бьет в левый угол, то будьте уверены – она готовит нападение на правый, где сейчас беззаботно пританцовывает Тейлс. Улале надо спасать команду! Несколько раз (для верности) нажатая кнопка удара, и телевегущая сама подскакивает к мячу.

4 Темп игры на Nintendo DS чуть выше, что опять-таки мешает управляться с ракеткой при помощи стилуса. У старших версий, кстати, крестовиной пользоваться куда удобнее, чем аналоговыми рукоятками: меньше риск сбиться и убежать по диагонали.

Чем больше мячей отбивает герой, тем ярче горит под ним звезда; когда же она засияет на всю катушку – это верный знак, что он готов сжульничать.

и почему он находится не там, где стоял три секунды назад, наш хитрец беспощадно вколачивает мяч в незащищенный угол. Найтс, кстати, персонаж уникальный и всесторонне (All Round) развитый: и мячи быстро отбивает, и с направлением не ошибается. За прохождение турниров и соревнований игроку полагается приятный подарок, а то и сразу несколько. В большинстве случаев наградой служит новая фоновая музыка для кортов, а также дополнительные миссии для режима Superstars. Разумеется, не обошлось без секретных персонажей, недоступных изначально кортов, а также мини-игр. Мини-игры представляют собой различные задания с правилами тенниса, но без оппонента как такового: например, на локации Curien Mansion игроку предлагается… сбивать зомби теннисным мячиком! Подобных забав более чем достаточно, а возможность проходить их не только в гордом одиночестве, но и вместе с друзьями, наверняка придется по вкусу всем любителям хороших компаний. «Звездный теннис» доступен на всех актуальных платформах – на PS2 в том числе. Версия для Wii не может похвастаться картинкой высокого разрешения, зато в ней комфортно уживаются сразу три типа управления – с пульта, со связки «пульт плюс нунчак» и с классического контроллера. Руководство к игре не проливает свет на тонкости владения теннисной ракеткой при помощи пульта и нунчака, да и большого разнообразия игре этот вариант управления не прибавляет. Поэтому, как и в случае с Victorious Boxers, вам наверняка захочется достать «классический» геймпад и не переживать из-за не срабатывающих вовремя гироскопов. Варианты для PS3 и Xbox 360 похожи как братья-близнецы – у них нет ни уникальных достоинств, ни собственных минусов, благо мультиплеер – отличительная черта этих двух версий – и там и там работает стабильно, обладает одним и тем же набором дополнительных функций и периодически испытывает нехватку желающих сразиться в онлайне. Не сказать чтобы графика Sega Superstars Tennis для консолей нового поколения оставила далеко позади версии для Wii и PS2, однако на HDTV она выглядит гораздо лучше, из-за чего, учитывая удобство стандартной модели управления, все же стоит отдать предпочтение высокой четкости более современных платформ. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

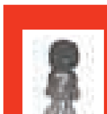
ПЛЮСЫ
Приятная графика, множество мини-игр, хорошая доза фансервиса, увлекательный теннис.

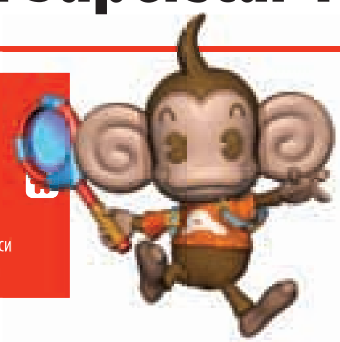
МИНУСЫ
В онлайн-мультиплеере случаются задержки ударов, не все «миры» Sega снабдили интересными мини-играми, нельзя менять костюмы и аксессуары теннисистов.

РЕЗЮМЕ
Не самый реалистичный в мире теннис – зато с совершенно уникальными «плюшками». Улала в зомби-теннисе – фантастичнее вымысла!



Разговор с продюсером игры
Sega Superstar Tennis — Тоби Алленом





Автор:
Хасан Али Альмаси
ali@got-next.com

Sega Superstars Tennis — развлечение для настоящих поклонников фирмы Sega. Под одной крышей разработчики собрали таких героев «сеговских» игр, как Сонник, доктор Эггман, Улала и даже Алекс Кидд (он просидел в подполье аж 18 лет), вручили им ракетки и отправили играть в теннис. Получилось очень весело. Сегодня на вопросы нашего корреспондента отвечает продюсер игры Тоби Аллен (Tobi Allen). Он расскажет, кому в первую очередь будет интересна Sega Superstars Tennis, почему не стали выпускать игру на PSP, и поделится деталями разработки проекта.

? Привет! Для начала расскажите немного о себе.
Всем привет! Я Тоби Аллен (Tobi Allen), продюсер в компании Sumo Digital. Примкнул к дружному коллективу 18 месяцев назад и уже успел поработать над Virtua Tennis 3. Сейчас продюсирую Sega Superstar Tennis.

? Вы отвечали за перенос Virtua Tennis 3 на Xbox 360 и, как многие говорят, в итоге даже улучшили игру по сравнению с версией от Sega-AM2.
Да, считается, что наша портированная версия для Xbox 360 оказалась получше оригинала. Например, в вариантах для аркадных автоматов и PlayStation3 игра поддерживала разрешение 720p, а на Xbox 360 мы добавили поддержку 1080p. Плюс – появилась долгожданная возможность устроить жаркие сетевые баталии. Но, честно говоря, секрет в том, что в то время сделать онлайн-поддержку на PS3 было очень непросто, а для Xbox 360 – легко. Так что не такое это большое достижение с нашей стороны.

? Ну, вы скромничаете. Ведь вы отлично справились не только с Virtua Tennis 3, но и, в свое время, с Outrun 2. Может, именно благодаря вашему мастерству Sega позволила Sumo Digital использовать своих легендарных персонажей в Sega Superstar Tennis?
На самом деле, мы все в компании очень большие поклонники «сеговских» игр. Так что в Sega были уверены, что ежели они доверят своих персонажей нам, то жалеть не придется. Все знали, мы постараемся сделать отличную





Тоби Аллен – продюсер Sega Superstars Tennis.

игру, и лучше других передадим дух игр и героев, придуманных Sega.

? Много рекомендаций и мнений пришлось выслушать от разработчиков из Sega?

Разумеется, на протяжении всего времени разработки мы постоянно находились в контакте с теми подразделениями, которые сделали персонажей, появившихся в Sega Superstar Tennis. Мы регулярно показывали скриншоты, рассказывали о том, что у нас будет за игра и какой планируется геймплей. Люди из Sega, в свою очередь, давали нам полезные советы по улучшению анимации героев, их внешности и так далее. Все мы очень трепетно подходили к созданию игры и персонажей и старались все сделать настолько хорошо, насколько это возможно.

? А за кем был финальный вердикт?

Конечно, последнее слово всегда оставалось за Sumo Digital. Мы решали, что тот или иной персонаж готов, здесь анимация правильная, музыка соответствует герою и атмосфере.

? Не боитесь, что многие персонажи, которые появились в игре, бесконечно далеки от игрока и он их просто не вспомнит? Скажем, Алекс Кидд, обезьянка из Samba de amigo – это ведь не самые популярные герои, и, возможно, многие геймеры даже не видели проектов с участием этих героев. Не боитесь отпугнуть покупателя?

В первую очередь Sega Superstar Tennis делалась для фанатов игр от Sega. А уж они точно знают этих персонажей. Кроме того, помимо этих героев в игре есть и такие знаменитости, как Соник, Доктор Эггман, Улала и другие. Мы старались, чтобы игра нашла отклик и у ценителей «сеговских» игр, и у тех, кто знает лишь самых известных героев, вроде того же Соника. К тому же, я не думаю, что появление в Sega Superstar Tennis нескольких персонажей, незнакомых игрокам, такая уж большая трагедия. Мы ведь хотим, чтобы люди заинтересовались незнакомцами, пожелали узнать их поближе. Возможно, попытались бы найти в Интернете статьи о том или ином герое и о той игре, где он принимал участие.

? В чем основная разница между версиями для PS3, Xbox 360, DS, Wii и PS2?

Геймплей, понятное дело, на всех консолях одинаковый. Главное различие, конечно, в том, что на PS3 и Xbox 360 самая лучшая графика, а также полноценный онлайн-режим. С другой стороны, в вариантах для Wii и DS совсем другое, оригинальное управление. Впрочем, основную идею и атмосферу игры мы старались сохранить на всех платформах.

? Ну и последний вопрос. Sega Superstar Tennis вышла на всех основных платформах, но среди них отчего-то нет PSP. Почему?

Если коротко – Sega не просила нас сделать игру на эту консоль. Длинный вариант – мы хотели бы, конечно, перенести Sega Superstar Tennis и на PSP (к тому же, выпустив OutRun 2006 Coast 2 мы уже доказали, что можем здорово портировать игры на эту консоль), но, к сожалению, как я сказал, Sega нас об этом не просила. Я думаю, что такое решение связано, прежде всего, с деньгами – игры на PSP продаются не то чтобы очень хорошо, так что затраты могли не окупиться. Опять же, в Sega небезосновательно считают, что у человека, владеющего PSP, есть, как минимум, еще одна консоль, так что Sega Superstar Tennis он все равно купит.

Большое спасибо за ответы! СИ





В первую очередь Sega Superstar Tennis делалась для фанатов игр от Sega.







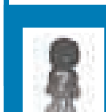






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 3 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.9rota-game.ru



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

9 РОТА

ЧТОБЫ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ОЦЕНИТЬ «9 РОТУ», ПОТРЕБУЕТСЯ НЕДЮЖИННОЕ ТЕРПЕНИЕ И УПОРСТВО.

Перед нами одна из тех игр, которые очень неудобно показывать на профильных выставках и других публичных мероприятиях. На прошедшем в 2007 году «ИгроМире» можно было наблюдать интересную картину: хотя стенд, где демонстрировалась «9 рота», не пустовал, но люди, проведя за игрой от силы минут десять, вставали с очень озадаченными лицами и тихо уходили. На первый взгляд, «9 рота» – ночной кошмар любого человека, увлеченного компьютерными играми. На гигантских размеров карте творится непонятно что: кособокие солдатики куда-то бегут, стреляют, неожиданно бухают взрывы… Что-то явно происходит, но как мы можем повлиять на события, неясно. Прибавьте к этому неочевидную структуру интерфейса, бесноватую камеру, не поддающуюся экзорцизму, и поймете, почему на «ИгроМире» проект, что называется, не поняли. Недавно мы ознакомились с демоверсией «9 роты», после чего честно предупредили: играть, конечно, будет непросто, и оценить проект по достоинству смогут только самые упорные поклонники стратегий. Так вот, господа, с того времени ровным счетом ничего не изменилось. Перед нами все такой же хардкор без скидок на новичков, а в финальном варианте разве что подправили анимацию техники да персонажей, оставив суть прежней. Для тех, кто последние несколько месяцев был не с нами, кратко напомним, что за игра эта «9 рота». Проект известной питерской студии «Леста» делался по мотивам одноименного фильма Федора Бондарчука. Впрочем, ответственные за разработку люди заранее объявили, что сюжет базируется на реальных событиях афганской войны, а миссий, непосредственно связанных с сюжетом киноленты, ожидается немного. Так, в общем, и вышло. По гамбургскому счету, игру с фильмом роднят лишь имена некоторых персонажей (Дыгало, Лютый), да нарезка кадров из картины, которые появляются перед началом каждого задания. На звуке в этот раз решили сэкономить, так что голосов мы не услышим вообще никаких, а музыкальное сопровождение состоит из пары-тройки мелодий, написанных специально для игры.

Война без правил

Мы как-то привыкли за последнее время, что отечественные разработки пока не дотягивают до западных. Если зарубежные гиганты геймдева сегодня бьются над зрелищностью своих проектов и, как ни странно, постоянно упрощают (в плане прохождения) игры, то наши упорно куют нереальный хардкор для людей, сильных духом.
«9 рота» не избежала этой участи. Не дай бог, если обычный российский менеджер среднего звена, играющий по два часа после работы, невзначай за-





СЕКРЕТ!

Игра, как вы понимаете, непростая, так что наши советы, пусть и простые, помогут избежать фатальных ошибок хотя бы на первых этапах:

- Солдат, который в полный рост идет на врага, – плохой и потенциально мертвый солдат. Во время боя личному составу лучше отдать команду передвигаться ползком. Однако в таком режиме существенно снижается радиус обзора и стрельбы, так что иногда стоит приказать десантнику ненадолго встать на колено.
- Обычно экипаж вражеской машины не сразу замечает подкравшегося бойца с гранатометом. Но как только он выпустит снаряд – на него тотчас обрушится огонь противника. Отсюда мораль: после выстрела скорее уводите пехотинца в ближайшее укрытие.
- В игре можно и нужно захватывать технику и орудия неприятеля. Большинство миссий невозможно одолеть без трофейного оружия. Так что, как только обнаружите вражеский миномет, не спешите уничтожать его залпом «Градов» – попробуйте тихо убрать расчет с помощью снайпера, а потом, захватив орудие, воспользуйтесь им сами.
- В любой момент можно запросить поддержку с базы: вертолет, артиллерийский удар и так далее. Но тут есть два нюанса. Во-первых, сигнал передается только по рации, так что не забудьте перед вылетом выдать ее хотя бы одному солдату. Во-вторых, количество таких вызовов ограничено, так что не злоупотребляйте ими. Кроме того, помните, что если вы ни разу за миссию ничего не просили у командования, то в качестве поощрения получите право несколько раз вызывать дополнительную помощь.
- Наконец, последний совет. Будьте осторожны, и вам воздастся. Передвигайте солдат не спеша, постоянно осматривайте окрестности в бинокль, ну и, конечно, часто-часто сохраняйтесь. Жить будет проще.





1 Понятно, что под прикрытием бронетехники воевать всегда веселее.

2 За успешные операции бойцы получают не только опыт, но и награды.

3 Помните – подбираться к вражеским позициям надо только ползком!

4 В сравнении с демоверсией вертолетная поддержка стала еще эффективней.

пустит «9 роту» – его ждет такой шок, что просто ужас. Проект изначально рассчитан на очень, повторим, очень серьезных игроков, готовых мириться со многими несуразностями и способных не отдыхать за игрой, а, если хотите, работать, тратя нервы и время на решение сугубо виртуальных проблем. Впрочем, такой хардкорный подход во многом и создает напряженную атмосферу игры, придавая ей своеобразное суровое обаяние. Если обычно градус сложности повышается плавно, то живодеры из «Лесты» буквально в первые минуты предлагают нам решать чертовски нетривиальные задачи. Например, выдают человек двадцать десантников, пару бронемашин и отправляют выбивать «духов» из богом забытого кишлака.

А выполнить задание мешает сто одна проблема. Враги, например, отнюдь не дураки, так что выкурить даже двух моджахедов с господствующей высоты – дело непростое, связанное, к тому же, с постоянными сюрпризами: прикажешь бойцам закидать вражье гнездо гранатами – так бедняги попадут под пулеметный огонь, да и полягут зазря. Снайпер тоже не панацея – если он неумеха, то расстреляет весь боезапас, так никуда и не попав. Можно бы прижать злодеев плотным артиллерийским огнем, да одна беда – такой могучей поддержки кот наплакал, а задание только началось!

Все эти варианты вам придется проверять на собственной шкуре, теряя солдат и по десять раз загружая сохранения. Последние миссии вообще больше напоминают изощренную китайскую (афганскую?) пытку, где любая задача превращается в сложную тактическую головоломку и одна ошибка приводит к такому краху, что и сейвы не всегда спасают – переигрывайте уровень с нуля!

Но вот парадокс. С одной стороны, все эти сложности отпугнут обычных игроков, не желающих испытывать военные тяготы, с другой – для терпеливых и упорных «9 рота» превратится в очень атмосферную, интересную и сложную стратегию.

Уже где-то к четвертой миссии начинаешь вдруг по-иному мыслить. Приходит понимание, что во время боя солдаты должны не стоять гордо во весь рост, ловя вражеские пули, а передвигаться исключительно ползком, прятаться за укрытиями, активно использовать гранаты. Становится очевидно, что снайперу не пристало бежать впереди отряда, а пулеметчиков следует разместить на стратегических высотах. Опять же, чем дальше по течению кампании, тем ценнее становятся бойцы и их опыт – если необстрелянный солдат протянет в ожесточенном бою пару минут, то ветеран, зараза, живуч, а целый отряд опытных бойцов, прошедших вместе огонь и воду, способен горы свернуть.

Благодаря использованию этих, в общем, нехитрых приемов, вы

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ

Дух настоящей войны. Отлично сделанные модели техники. Чтобы успешно играть, необходимо думать и планировать.

МИНУСЫ

Непредсказуемая камера, неудобный интерфейс, слабый дизайн карт. Высокая сложность может отпугнуть многих.

РЕЗЮМЕ

На редкость серьезная и притом зубодробительно сложная стратегия. Напряженная атмосфера и хороший геймплей позволяют забыть о множестве технических огрехов.











1 И все-таки один из самых стильных моментов – когда наши десантники высаживаются из вертолетов.

2 Перевозить солдат «на броне», может, и быстрее, но если угодит снаряд, то погибнут все.

вдруг погружаетесь в мир игры и начинаете понимать, что такое война. Постепенно вы учитесь беречь солдат, экономить боеприпасы, а когда окруженных в ущелье бойцов выручает наконец-то прилетевший вертолет, то душа натурально ликует.
Впрочем, даже при столь маниакальной реалистичности нашлось место и поблажкам. Так, раненого бойца (даже если у него граната под ногами рванула) за секунду поставит на ноги медик, помахав над контуженным героем руками. В любой момент игру можно поставить на паузу, чтобы прикинуть дальнейшие действия, а бойцы и техника обладают пошлой шкалой здоровья – ни о каких точечных повреждениях речь не идет.

Парад победы

Если «по пунктам» разбирать графику «9 роты», может создаться впечатление, что она неказиста. Карты, на которых происходят сражения, хоть и большие, но пугающе пустые, из спецэффектов хорошо выглядят только взрывы и дым, а анимация, скажем так, специфическая.
Тем удивительнее, что при невыразительности всех составляющих игра в целом умудряется ежеминутно рисовать захватывающую картинку. Залп «Градов» к чертям собачьим разносит все, что попало в зону поражения, барражирующий Ми-24 словно выпорхнул из дорогого голливудского блокбастера, здания в мгновения ока превращаются в груды камней, едва различимые в дыму и пламени. Вот такая панорама открывается, если не вдаваться в подробности, а попытаться разом охватить всю батальную сцену.
Хватает, впрочем, и неприятных сюрпризов, которые (будем считать, по недосмотру), оставили создатели. Ваш гениально разработанный план может провалиться лишь из-за того, что солдаты тупо застрянут в камнях, танк вдруг перестанет стрелять или просто запутается в окрестных деревьях. Интерфейс не облегчает, а усложняет жизнь. Горячие клавиши, так здесь необходимые, разнесены по разным краям клавиатуры, да и расположены неудачно, камера регулярно выдает такие ракурсы, что очень сложно понять, где мы очутились и куда ехать дальше.
Как и следовало ожидать, «9 рота» вызывает весьма противоречивые чувства. Условный «простой игрок», конечно, не захочет терпеть все эти адовы муки, и лучше ему остановить свой выбор на той же «Легенде о рыцаре», например. С другой стороны, если простить технические ошибки и принять те непростые правила, которые придумали разработчики, то обнаруживается чрезвычайно интересная стратегия, где нужно думать и заботиться о людях, где бойцы получают ордена и медали, а за убитых подчиненных вдруг становится действительно больно. СИ

1



2



Человек-X

По мере прохождения игры Хайден мутирует, постепенно обретая все новые и новые способности, включая столь экзотические, как невидимость и возможность создавать силовые поля. Функциональность глайва также со временем возрастает – увеличивается убойная сила, появляется возможность «подбирать» с его помощью предметы, до которых иначе не добраться. Заодно глайв можно на короткое время «заряжать» огнем, льдом и электричеством, что пригодится и в бою, и для решения головоломок.



С небес на землю

В свое время Dark Sector стала одной из первых игр, официально анонсированных для PlayStation 3 и Xbox 360 (которая в 2004 году проходила под рабочим названием Xbox 2). Однако если сегодня перечитать пресс-релизы четырехлетней давности, выяснится любопытнейший факт: ни о какой Лазрии и мутировавших советских гражданах никто тогда и не заикался. События игры развивались в далеком будущем, на космической станции. Главный герой не становился жертвой вируса – зато был гордым обладателем специального многофункционального костюма, благодаря которому обретал разнообразные способности и мог противостоять недружелюбно настроенным обитателям упомянутой станции. К слову, нечто похожее нам теперь сулят авторы другого многообещающего боевика, Dead Space от издательства Electronic Arts.

3



4



ОТЛИЧНО

DARK SECTOR

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА С НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360

ЖАНР:
action.adventure.shooter

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
D3 Publisher

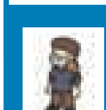
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
нет

РАЗРАБОТЧИК:
Digital Extremes

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 10

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360

ОНЛАЙН:
www.darksector.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Черно-белая гамма современным играм определенно к лицу. Куда-то исчезает «пластилиновость» трехмерных моделей, перестаешь обращать внимание на огрехи текстур, да и спецэффекты становятся не в пример эффектнее, пусть даже очередной взрыв не слепит глаза ярко-оранжевой вспышкой. Признаюсь честно: догадайся Digital Extremes сделать Dark Sector черно-белой от начала и до конца – и финальная оценка наверняка была бы на полбалла выше. Увы, разработчики не решились на столь решительный шаг. А потому после многообещающего пролога приключения Хайдена Тенно быстро превращаются в профессионально сколоченный, но все же достаточно заурядный боевик от третьего лица, прямолинейный, не слишком разнообразный и в меру зрелищный. Для студии, не избалованной многомиллионными бюджетами, подобный результат – уже немалое достижение. Однако будь у авторов Dark Sector чуть больше смелости, и предмет данного обзора вполне мог превратиться из просто очень хорошей игры в расчудесную. Впрочем, хватит лирики, на счету у главного героя каждая минута!

Не чувствуя боли

Железный занавес может быть не только злом, но и благом – именно такой вывод напрашивается после близкого знакомства с сюжетом Dark Sector. В одной из стран Восточного Блока, именуемой Лазрией (название, близость холодного моря и некоторые другие детали явно указывают на Прибалтику), правительство через чур заигралось с биологическим оружием, но отдуваться, по традиции, пришлось местному населению, познавшему все радости мутации. Разумеется, проблемы восточно-европейских соседей до поры до времени не волновали мирно загнивавших капиталистов – но в конце концов забеспокоились и они. Надежная опора капиталистического спокойствия, ЦРУ, пожертвовало одним агентом, отрядив его на разведку. Связь с командированным – ну кто бы сомневался! – скоро прервалась, и вдогонку первому неудачнику отправили второго. Звать смельчака Хайден Тенно, он слегка неуравновешенный, не слишком уверенный в себе и, согласно сценарию, невосприимчивый к физической боли субъект с маловразумительным прошлым. Ему-то (а заодно и нам) и предстоит совершить долгую прогулку по морскому побережью, преследуя главного (вроде бы) злодея и попутно улаживая личные неурядицы.

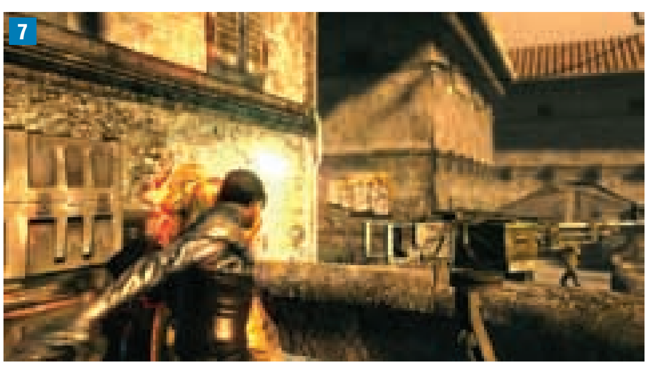
Маркус Фишер

Первые кадры вступительного ролика позволяют заподозрить Dark Sector в тесной связи с именитым сериалом Splinter Cell – уж очень похож антураж (несмотря на разницу заявленных жанров и прочие нюансы), постановка многих сцен и режиссура в це-


5


6




7


8

лом. Но не стоит поддаваться на провокации: с творением Ubisoft новые похождения американца в «Прибалтике» роднит разве что внешний облик главных героев и их пристрастие к черным спецкостюмам. Куда больше общего у Dark Sector с не менее знаменитой Gears of War, с которой сотрудники Digital Extremes – хоть и не они первые – «срисовали» многие элементы игрового процесса, включая угол обзора и ставшую сегодня стандартом для жанра систему использования укрытий. Плохо это или хорошо? Попробуем разобраться.
Путешествие по Лазрии начинается с привычной схемы «перебежка-перестрелка-перебежка». Противников выдают умеренными порциями по три-четыре человека за раз, причем особой напористостью или выдающимися умственными способностями они вовсе не отличаются. Лишь изредка проверяют вас на прочность попытками обойти с фланга да меткими бросками гранат, от которых действительно лучше держаться подальше. Правда, завершается пролог бодро – шикарной, пусть и до обидного короткой дуэлью с вертолетом, после которой история закладывает крутой, но предсказуемый вираж, и ваш подопечный пополняет ряды подцепивших неизвестную заразу, а заодно становится обладателем так называемого глайва, здорово смахивающего на гигантский сюрикен. Тут-то Dark Sector и показывает свое истинное лицо.

Он улетел, но обещал вернуться

Глайв в равной степени можно назвать одним из основных достоинств боевой системы Dark Sector и, вместе с тем, едва ли не главным ее недостатком. Сама по себе идея универсального оружия, пригодного как для рукопашных, так и для дальнего боя, пусть и не нова, но определенно заслуживает похвалы. Глайв позволяет непринужденно резать глотки тем недругам, что рискнули подобраться поближе, попутно избавляясь от менее отважных супостатов, предпочитающих постреливать с якобы безопасного расстояния. Кроме того, именно глайв помогает в решении простеньких головоломок, которыми пестрят уровни; его же следует считать эдаким ключом если не от всех, то от большинства дверей – хорошо рассчитанным броском Хайден запросто может сбить здоровенный висячий замок или рассечь толстенную цепь, блокирующую ворота. Одно плохо – увлекшись новой игрушкой, разработчики начисто забыли о функции автонаведения, а она-то в Dark Sector наверняка пригодилась бы, причем именно в связке с глайвом. Разумеется, скорректировать прицел с помощью правой аналоговой рукоятки не так уж трудно (благо, к управлению, в общем и целом, не придерешься) – но далеко не всегда удобно, особенно в рукопашном бою с каким-нибудь чересчур проворным монстром, или на открытой местности.

1 Нашлось место даже для по-настоящему БОЛЬШИХ пушек – они пригодятся в некоторых ключевых схватках.

2 Чем быстрее Хайден снесет голову противнику, тем меньше шансов, что противник отрежет что-нибудь самому Хайдену.

3 Многие недруги вполне способны постоять за себя – в чем вам не раз предстоит убедиться.

4 Система укрытий от виденного в прочих играх почти не отличается – спрятались за угол и палите в свое удовольствие.

5 Лобовая атака – далеко не всегда самое правильное решение.

6 Связка «глайв + пистолет» проста, но на практике чрезвычайно эффективна.

7 Утащить пулемет с собой, к сожалению, не получится – но почему бы не расстрелять всех околачивающихся поблизости врагов?

8 Первые минуты игры: мир пока еще лишен красок, а Хайден не подозревает, какая судьба ему уготована.

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Большое количество разнообразных способностей главного героя, удачная боевая система, интересный, хотя и несколько схематичный сюжет.

МИНУСЫ
Отсутствие lock-on несколько портит впечатление от рукопашных схваток, головоломки чересчур однообразны, дизайн уровней не может похвастать изобретательностью создателей.

РЕЗЮМЕ
Отнюдь не революционный, но очень добротно сделанный боевик от третьего лица, способный не затеряться даже на фоне более именитых конкурентов.





Полет шмеля

Хотя версии Dark Sector для Xbox 360 и PlayStation 3 почти ничем не отличаются, владельцам PS3 все же достался небольшой бонус – благодаря встроенному гироскопу они могут управлять полетом глайва, подобно тому как в Heavenly Sword персонажи направляли стрелы и другие разновидности снарядов. Конечно, не самая полезная функция на свете, но она придает игровому процессу некоторое разнообразие.



Профессиональный рост

Оружие (и не только глайв) в Dark Sector вполне заслуживает отдельного рассказа. Во-первых, добра этого довольно много, и у каждого есть свои достоинства и недостатки. Во-вторых, имеются определенные нюансы, связанные с его использованием – в паре с глайвом и, так сказать, отдельно от него. В-третьих, найденное или приобретенное на черном рынке – да не за доллары, а за советские рубли! – оружие можно улучшать, превращая заурядный дробовик в нечто совершенно невероятное. При этом не стоит забывать, что кроме глайва Хайден способен таскать с собой только пистолет и (на выбор) какую-нибудь винтовку, тот же дробовик или ракетно-зенитный комплекс. Плюс, конечно же, непременные гранаты, также представленные несколькими разновидностями. Еще один важный момент: большая часть стволов, утерянных противниками, попав в руки зараженного вирусом главного героя, через короткое время отказывает, заставляя вас снова и снова использовать пистолет – пусть не слишком дальнобойный, зато надежный.





1 Встреча с первым «боссом»: зловредный вертолет наверняка надолго запомнится игравшим в Dark Sector.

2 Картинка местами темновата, и дополнительные источники света очень кстати.

3 Открытые пространства – всего лишь иллюзия. На деле вам никогда не позволят свернуть с заранее намеченного маршрута.

4 Красный цвет экрана напомнит, что пора побеспокоиться о здоровье.

Вторая беда – упомянутые головоломки, в большинстве своем заточенные под глайв и оттого слишком уж однообразные. Конечно, Dark Sector – это не The Legend of Zelda, но открывать сто первую дверь одним из трех-четырех доступных способов немного утомительно. А ничего другого сотрудники Digital Extremes не придумали, да и, в общем-то, не очень старались. Значит ли это, будто играть в Dark Sector быстро надоедает? Да – если вы не относите себя к поклонникам «мяса».

Мелочное счастье

А вот для любителей отстрелить перед завтраком конечность-другую здесь настоящее раздолье, и они на предмет данного обзора просто обязаны обратить внимание. Не только ради описанной выше универсальности глайва, но и ради множества неочевидных на первый взгляд мелочей, приносящих в каждый бой что-то свое. Речь идет не о прописанных заранее скриптовых сценках – такого добра сегодня хватает в любой игре, – а о случайных совпадениях, благодаря которым шаблонный в целом мир Dark Sector становится жестче, живее и разнообразнее. Примеров тому можно подобрать множество, ограничусь, пожалуй, одним, наиболее запомнившимся.
Во время ожесточенной перестрелки Хайдена с целым взводом лазрийских солдат на месте событий появилось здоровенное чудище размером с загородный коттедж. Тварь начала крушить всех и вся без разбору, с одинаковым энтузиазмом бросаясь и на нашего героя, и на его врагов. Волей-неволей пришлось покинуть укрытие и выйти в чисто поле – где лазрийцы тщетно пытались усмирить монстра автоматными очередями, не забывая постреливать и в сторону Хайдена. В разгар сражения тот оказался меж двух огней: впереди зверь-гора, за спиной – солдаты. Экран стал окрашиваться в угрожающе-красный цвет, Game Over казался неотвратимым, но именно в этот момент громила запустил в незадачливого «цэрэушника» обломком здания. Пальцы сами собой нажали кнопку прыжка и одновременно – оттянули влево аналоговую рукоять. В итоге «подарочек», предназначенный главгерою, пролетел в каких-то сантиметрах от него и раздавил лазрийцев, увлеченно паливших в Хайдена с тыла. Одной проблемой стало меньше, а сколько впечатлений!

Подсчитывая прибыли

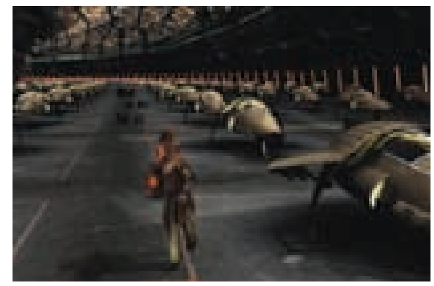
Концовка Dark Sector недвусмысленно намекает на возможное продолжение – ставшее тем более вероятным после достаточно успешной премьеры и уверенных продаж на первых порах. Зло понесло заслуженное наказание, но главный его источник невредим, да и судьба вашего подопечного до конца не ясна – развязка оставляет без ответа немало вопросов. Чем не повод восстановить справедливость годика через полтора, вдумчиво поработав над ошибками? СИ


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv



СЕКРЕТ!

Хотя разработчики и советуют обращать внимание на данные о температуре планет, не слушайте их и хватайте все, что попадется под колонизационные корабли. Да, непригодные для жизни системы будут развиваться медленно. Но если вы оставите планету «на произвол судьбы», противник заберет ее и превратит в военно-космическую базу. А потом как начнет оттуда отправлять флоты с «дружескими» визитами в ваши тылы…



1

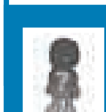


2



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pollux Gamelabs
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.polluxgamelabs.com/lostempire



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
morgul@gameland.ru

LOST EMPIRE: IMMORTALS

ПЯТЬ ТЫСЯЧ БЕСПОЛЕЗНЫХ ЗВЕЗД.

Часто ли вы смотрите на звезды? Разработчики из студии Pollux Gamelabs наверняка предаются этому романтическому занятию ежедневно, а точнее – еженощно. Созерцание черного купола небес с огоньками далеких светил, а также успех коллег из Stardock, сотворивших великолепнейшую Galactic Civilizations II (по мнению автора статьи – лучшую глобальную космическую стратегию в истории), видимо, и натолкнули молодую команду на мысль пойти по стопам корифеев. Так на свет появилась Lost Empire, настолько тихо прокравшаяся мимо геймеров-фанатов жанра, что ее никто не заметил. И тогда Pollux, заручившись поддержкой Paradox Interactive, решилась создать что-то вроде римейка, присовокупив к названию словечко Immortals. И неспроста, ведь слово это означает «бессмертные». Давным-давно в Галактике царили мир и благоденствие… однако наша история начинается позже, когда вселенская катастрофа отбросила большинство рас в каменный век, здорово сократив их численность. Из самого продвинутого народа и вовсе уцелели лишь двое. Вот только апокалипсис не остудил горячие головы (думаем, и пара тысяч тонн холодной воды не помогла бы) – и эти самые двое (ставшие к тому моменту бессмертными сверхсуществами) продолжали враждовать. С использованием любых подручных средств, разумеется, в число коих попали и вышедшие на просторы бескрайнего космоса расы (включая наших потомков-землян).

Бессмертные в игре не остаются только «голосом за кадром», а постоянно подкидывают квесты в стиле «подарите мне корабли» или «уничтожьте нацию X, косо взглянувшую на меня на переговорах». А после и вовсе могут сделать вас своим сторонником, втянув в бойню галактических масштабов. Стоит ли сломя голову бежать по повестке в военкомат? Забирать на службу с милицией никто не придет, при желании нетрудно послать обоих умалишенных богов куда подальше и одержать победу, вовсе не общаясь или ввязываясь с ними в драку. Хотя в таком случае гости под лозунгом «Вы еще не записались в армию? Тогда мы идем к вам!» не заставят себя ждать.

Кстати, война здесь действительно способна стать всегалактической – максимальное количество звезд на карте равно пяти тысячам (!!!). Правда, обычно их требуется раз в десять меньше. Во-первых, управлять даже сотней систем не так просто. Во-вторых, коррупционеры не дремлют, денно и нощно расхищая народное добро. А доходы от колоний нечистые на руку чиновники оформляют как «усушку и утруску», превращая «заморские» территории в пылесос, вытягивающий ресурсы и деньги из закромов Родины. И чем крупнее звездная держава, чем дальше ее окраины от столицы, тем больше тех, кто всегда готов наложить лапу на казенное имущество.

Частично понимая возникшую проблему, создатели попытались





1 Их шестеро, они уже не вместе... Даже не знаю, кого выбрать. Крайний справа, пожалуй, смотрится посимпатичнее остальных.

2 Солнце светит прямо в глаз. А планеты вокруг него, кстати, просто так, для красоты. Увы.

3 «Маленькая да удаленькая» – записали в метрике моей звездной империи через пару лет.

4 От скаутов до звездных баз во флоте есть суда у нас. Жаль, что типов кораблей всего восемь.

5 «Торговых путей много не бывает», – сказал император всея галактики, и на карте появились еще три пунктирные линии.

6 Первый в истории нашей звездной нации линкор – это почти как первая любовь. Строили его всей империей, не доедали, не допивали и даже не посылали все, что недоели и недопили, неграм в Африку – экономили!

На галактической карте видны линии разных цветов. Чертили их не от желания разработчиков слегка раскрасить уныло-черный космос. Синяя показывает, куда добивают сканеры, засекающие чужие корабли, а зеленая – дальность полета ваших звездолетов. Причем последняя передвигается туда-сюда в зависимости от типа судна. Линкоры редко обладают большой дальностью, зато разведчики способны почти на любой подвиг.



Вообще, игру было бы лучше превратить в RTS, а не мучиться с пошаговым режимом – хоть какая-то динамичность появилась бы. А так – и волки голодны, и овцы кем-то съедены. Заботиться об империи быстро надоедает, да и кнопка окончания хода – тоже. Ближе к финалу в голове остается только одна мысль: «когда же это все закончится?».







Воевать довольно просто, причем на всех уровнях сложности, что полностью убивает интерес к повторному прохождению.

подсластить пилюлю, автоматизировав управление империей. Но зашли по этой дороге так далеко, что углубились в лес и заблудились в трех соснах. Скажите на милость, зачем было практически полностью вырезать из геймплея строительство зданий? Только ради того, чтобы геймер не перетрудился, руководя страной? В итоге получается, что развитие систем от нас зависит, но слабо – разрешается лишь выбирать путь, которым пойдет та или иная колония. Например, сделать ее сельскохозяйственной или превратить в верфь для постройки кораблей (не забудьте посмотреть на природные условия на планете – они тоже важны). Плюс дозволяется выбрать количество наземных отрядов, ракет типа «земля-космос», а также щит, обороняющий от атак. Увидев такой дефицит, сразу вспоминаешь эталонные Galactic Civilizations II или Master of Orion II, до уровня которых в области экономики Lost Empire: Immortals подняться не суждено.

Не спасут и герои, которых Pollux ввела в свой проект. Конечно, помощь от них есть (например, увеличение доходов или защита систем), но эти парни выполняют лишь функции министров. Назначить кого-нибудь из списка адмиралом и отправить во главе флота топтать пыльные тропинки далеких планет и бороздить просторы Большого театра никак не получится. А жаль.

Хорошо хоть, что нас допустили к дизайну звездолетов – пользоваться «стандартным набором» вовсе не обязательно. Здесь, конечно, есть свои ограничения – в корпусах предусматривается строго ограниченное количество слотов под определенный тип детали. Но зато в один слот легко впихнуть хоть десять, хоть двадцать копий одного и того же агрегата (исключение – двигатель). Само собой, чем больше «игрушек» вы установите в звездолет, тем дороже он обойдется. А ведь корабли требуют постоянного содержания, так что новый Александр Македонский, вздумавший покорить ойкумену, в Lost Empire: Immortals легко может оказаться у разбитого корыта, с удивлением взирая на отрицательный баланс ресурсов. Особенно опасна нехватка еды – выжить, питаясь лишь воздухом вместо картошечки с мясом (или их инопланетных заменителей), в виртуальной вселенной пока еще никому не удалось. Хотя Орде (одной из шести рас) полегче, ее представители привыкли жить на половинном пайке (видимо, звездных лошадок кормят не

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Масштабность действа, автоматизация управления огромной империей, идея с «богами».

МИНУСЫ
Невозможно играть на больших картах, примитивная экономика, бесполезная дипломатия, никуда не годный AI.

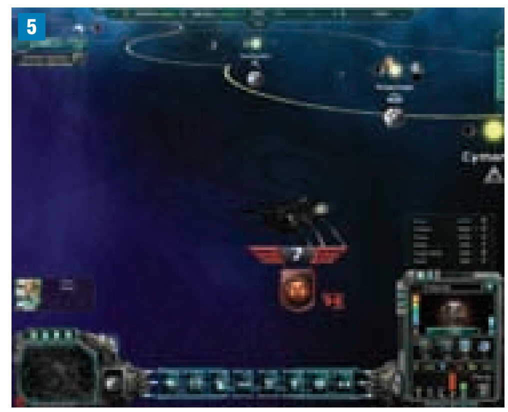
РЕЗЮМЕ
Игра вышла так себе – серединка на половинку, и на что-то сгодится, только если вы никогда не видели Galactic Civilizations.











1 Взорвался корабль, за ним и второй. Жаль, неподвластен геймеру бой.

2 А империя-то выросла! Еще чуть-чуть, и планку в 100 систем возьмем. А там и до 200 недалеко...

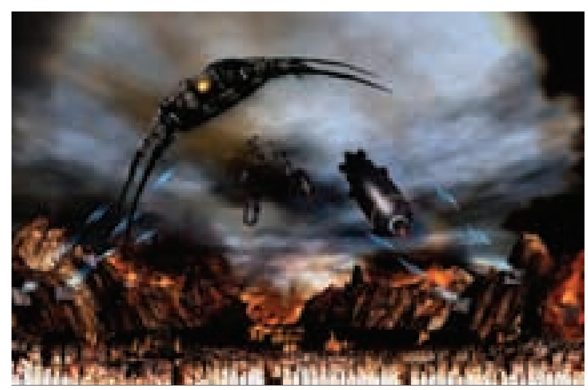
3 Здесь можно раздать ценные указания «яйцеголовым». И они, как и положено, даже не станут возражать самодуру-правителю. Или вы надеялись на иное?

4 То ли послов к врагам отправить, то ли, наоборот, шпионов? Решайтесь уже, господин президент. Хотя время терпит – у нас же тут TBS, а не RTS какая-нибудь...

5 На переднем плане – флот одного из бессмертных. Чем-то я им не угодил, придется отбиваться.

6 Финита ля комедия. И ля трагедия тоже. В концовке все чин-чином: статистика и предложение продолжить до полного уничтожения соперников.





Прогуливаться по галактике не только познавательно, но и полезно. Флот, заглянувший в ничейную систему, строит там «бензоколонку», увеличивая дальность полета всех ваших судов. И чем быстрее вы понастроите разведчиков, отправив их «в дальний путь, на долгие года», тем лучше. Хотя про асфальтирование «пыльных тропинок далеких планет» тоже забывать не след – готовьте колонизаторов!

менее звездной травой и так экономят 50% еды).

Бои в космосе рассчитываются автоматически и идут до последней капли крови (жидкости для сервоприводов, энергии для лазеров – нужное подчеркнуть). А вот осады планет способны затянуться на несколько ходов, особенно если флот, заглянувший на огонек, не слишком мощный. Рассчитывайте силы перед штурмом, и не окажетесь в положении любовника, застигнутого врасплох неожиданно вернувшимся из командировки мужем (читай – армадой новехоньких звездолетов врага). Что приятно, любую схватку в космосе можно просмотреть позже (и не только ту, где участвовали ваши корабли, а вообще любую!). К сожалению, управлять своим флотом нельзя – впрочем, и великолепный сериал Galactic Civilizations не свободен от этого недостатка.

Увы, искусственный интеллект в Lost Empire: Immortals «слаб в коленках». Вести планомерное наступление он неспособен, ограничивается лишь набегами да уничтожением колоний. О высадке десанта и речи не идет – поэтому даже при отсутствии министерства обороны в вашем правительстве восстановиться после атаки не составит труда. Достаточно послать в потерянные системы колонизационные корабли, и все вернется на круги своя. Да-да, «искусственному идиоту» и в голову не приходит, что только что освобожденную от геймерского влияния планету стоит немедленно заселить. Не менее забавно, когда в ситуации, подобной началу июня 1941 года на советско-германской границе, компьютер напрочь отказывается вооружаться (мы тут выступаем в роли Германии). В итоге, воевать довольно просто, причем на всех уровнях сложности, что полностью убивает интерес к повторному прохождению.

Подкачала и дипломатия. Налаживать отношения с соседними расами нет смысла – даже при братской любви они вряд ли удержатся от искушения атаковать какую-нибудь близлежащую планету. А мирное присоединение крохотной соседней страны обойдется в такое количество ресурсов, за которое можно обзавестись флотом, способным «укатать в асфальт» государство раз в пять больше вашего. Не говоря уже о том, что опции вроде постройки посольства в столице соседа не нужны совершенно (проверено на практике).

Как это ни прискорбно, Pollux не оправдала возложенного на нее высокого доверия. Попытка довести количество звезд на карте до невероятного, конечно, похвальна, как и автоматизация управления огромной империей. Но для триумфа этого мало: убогий искусственный интеллект, урезанная экономика и оказавшаяся не к месту дипломатия портят все впечатление. Впрочем, один разок на игру взглянуть стоит – хотя бы чтобы увидеть таких наивных и таких глупых бессмертных, которым даже апокалипсис не помешал развязать вендетту. СИ

КОЕ из Венгрии! East Side is the best!

Пожар на трассе! Не катайся на такси!

Что гремит под землей? Не метро, но похоже...

ОКА, рвавшая Evo и новый Corsa OPC!

MAXI tuning

www.maxi-tuning.ru

06 (27)

тюнинг-журнал №1 в мире

(game)land hi-fun media publishing for enthusiasts

4 607157 100131 06



В Номере:

«ГОТОВ УБИТЬ БРАТА ЗА ПОБЕДУ В ГОНКЕ»

Пан Ураган сыграет последний полонез Сташевского



Chevy Pickup



Honda Civic Mugen



Ford Focus turbo



Subaru Impreza



Opel Corsa OPC



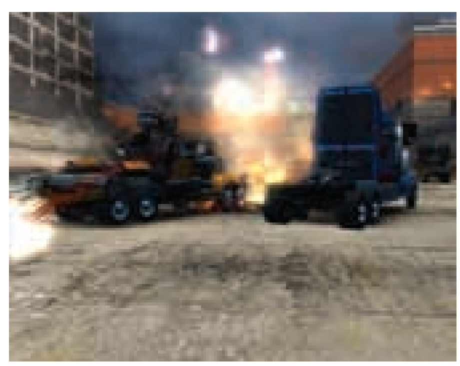
1



2





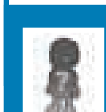


Родословная грузовика

Многие считают постапокалиптический автобоевик Ex Machina главной игрой Targem Games. В нем нам рассказывали леденящую душу историю о том, как на Землю рухнул НЛО, после чего по планете распространился отравляющий газ, и все, кто вовремя не успел надеть специальные маски, погибли, дабы не напрягать своей мимикой аниматоров, отвечающих за лица персонажей. Герой гонял по огромным локациям на страшных грузовиках, выполнял разные задания и регулярно вступал в схватки со злодеями. Позволялось всячески улучшать свой транспорт, навешивая новое оружие, броню и так далее. После продолжения «Ex Machina: Меридиан 113» таргемовцы решили немного отклониться от «свободного» жанра и выпустили «облегченную» Ex Machina Arcade с четким разбиением на уровни и более линейным прохождением. Правда, игре не вполне удалось оторваться от корней, и вышло ни то ни се. Однако, пожалуй, именно Ex Machina Arcade можно назвать прямым предком Sledgehammer.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
racing.car_combat
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Targem
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН:
www.sledgehammer-game.com



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

SLEDGEHAMMER

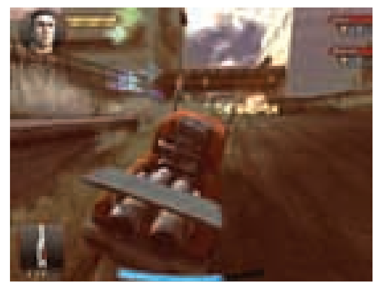
ЕСЛИ ВЫ НЕ УМЕЕТЕ СМАЧНО РУГАТЬСЯ, ТО ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ SLEDGEHAMMER ВАС НАУЧИТ.

Путь Джека должен был закончиться точно так же, как жизнь любого невыдающегося преступника – смертным приговором и позорной казнью в газовой камере. Однако Джеку неожиданно повезло – по прихоти некоего высокопоставленного господина он получает жизнь. Но не свободу – отрабатывать милость патрона придется, выполняя его разнообразные поручения. Чтобы новоиспеченный мальчик на побегушках не навострил эти самые побегушки, в его голове устанавливают бомбу (судя по поведению героя, свободного места там ой как много!), которую, если что-то пойдет не так, немедленно взорвут. Впрочем, наш Джек малый буйный, потому быстро выходит из-под контроля и развязывает настоящую войну против всех. Если честно, этот сюжет, изложенный в скверно сделанных роликах, – как телеге пятое колесо: главный герой – невыразительный чурбан, регулярно выкрикивающий околонепечатное, да и картонные злодеи фальшиво вещают хриплыми голосами редкостную ересь.
Sledgehammer, как бы банально это ни звучало, берет геймплеем. Мы управляем не какой-то хлипкой легковушкой, а демоническим грузовиком, который выносит «простые» машины с трассы на раз-два. Так как трафик на дорогах плотный, то заезды постоянно превращаются в кошмарный сон любого ГИБДД'шника – ваш грузовик летит вперед подобно шару для боулинга, раскидывая «чайников», как кегли, ломает все вокруг и вообще устраивает локальный Армагеддон.
Важный нюанс – адская машина не только умеет быстро ездить, но и способна в любой момент трансформироваться в нечто напоминающее реактивный танк. Нажмите кнопку, и ваш «гражданский» транспорт ощетинится пулеметами, лазерными пушками и жуткого вида электропилами, которыми очень удобно разрезать противников, как консервные банки.
Разумеется, грузовик можно всячески апгрейдить. После каждого пройденного уровня вам становится доступно новое улучшение – особо мощный пулемет, самонаводящиеся ракеты, усиленная броня и так далее. Никаких товарно-денежных отношений в Sledgehammer нет, так что апгрейды зарабатываются исключительно благодаря успехам в заездах. Пробились на второе или третье место – на лучшие призы не рассчитывайте, здесь награждают только победителей. Такой подход заставляет до посинения переигрывать уровни, пока не получишь «золото». Все-таки шанс угостить вражину парой новеньких ракет упускать никак не хочется.
Видов соревнований немало. Здесь и обычные заезды на время по чекпойнтам (не успели добраться до очередной отметки – придется начинать все сначала), и простые покатушки





СЕКРЕТ!
Возможность «на лету» трансформировать грузовик следует использовать на все сто процентов. Дело в том, что если взяться за пулемет, то скорость заметно снижается, и шансы занять призовое место резко падают. С другой стороны, гражданский вариант автомобиля отличается слабой броней, так что если на хвост сядут враги, то может не поздоровиться. Лучше всего менять режимы грузовика в зависимости от ситуации. Расправившись с группой врагов, стоит отключить вооружение – ведь только в «мирной» модификации можно использовать нитроускоритель, а догоняющих «подкармливать» минами. Ну а если правила гонки подразумевают бонусы за отстрел противников, бывает очень полезно пропустить врагов вперед, вынуть пушку и устроить всем желающим веселые выходные.



1 В заездах наперегонки не стоит брезговать – толкайте соперников, пусть бьются о стены. Меньше народу, как известно, больше кислороду.

2 Чем прочнее у грузовика броня, тем сложнее его уничтожить.

3 За уничтоженные машины простых смертных награждают бонусными очками. Так что смело выезжайте на встречку и – тапку в пол.

4 Битвы на аренах всегда превращаются в какие-то нереальные побоища.





с соперниками, а также целый ряд, так сказать, разрушительных состязаний. Самые увлекательные – гонки на выживание и битвы на арене. В первом варианте необходимо мчаться вперед, расстреливая насевших со всех сторон врагов. Все просто – чем дальше в такой враждебной обстановке проедете, тем ценнее окажется награда.
Вторая забава вообще для людей сильных духом – вас закидывают на сравнительно небольшую арену и заставляют в течение минуты отбиваться от армады вражеских машин. Еще в одном веселом аттракционе нужно, управляя игрушечным автомобилем, вывести его на оживленную трассу и поднять на воздух как можно больше встречных колымаг. Причем время ограничено тридцатью секундами, а первое место можно завоевать, только подорвав «целевое» авто.
Играется Sledgehammer бодро. На один уровень редко тратится более пяти-десяти минут, а пройти игру до конца можно, не особо напрягаясь, часа за 3-4, так что финальные титры вы увидите чуть раньше, чем весь этот балаган надоест.
Увы, при всех плюсах, Sledgehammer, как и почти любой современной отечественной игре, ощутимо недостает лоска крупных западных проектов. Ролики, например, сделаны просто неряшливо – в некоторых сценах у главного героя во время разговоров даже губы не двигаются. Анимация персонажей топорная, а те же спецэффекты совсем не впечатляют. По сути, Sledgehammer напоминает блестящие серии Burnout или FlatOut, только у Targem все получилось проще и как-то кондовей. Те же столкновения в нашем случае выглядят столь несерьезно, что при всем желании не получается проникнуться происходящим на экране. Да и главный герой, как мы уже сказали, такой невообразимый дуболом, что ни один нормальный человек не захочет с ним себя ассоциировать.
Несмотря на серьезные провалы в оформлении, геймплей удался и он чудесным образом вытягивает всю игру. Тут хоть и нет драматического сюжета и вылизанной графики, зато играть очень весело. Здорово мчаться на стотонном грузовике и давить неосторожных чайников, расстреливать из всех видов оружия многочисленных врагов, таранить хлипкие стены, безнаказанно все взрывать и крушить. Опять же удачная система апгрейдов заставляет по десять раз переигрывать одни и те же уровни в попытках везде стать первым – и что самое удивительное, это совсем не напрягает. Sledgehammer – отличный способ передохнуть от серьезных игр и весело провести время. В мир игры погрузиться не получится, но поразвлечься часок-другой после работы или учебы – самое оно. СИ

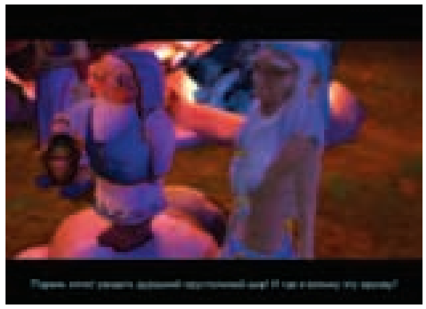
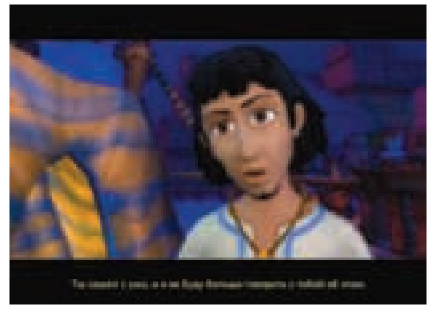
ХОРОШО

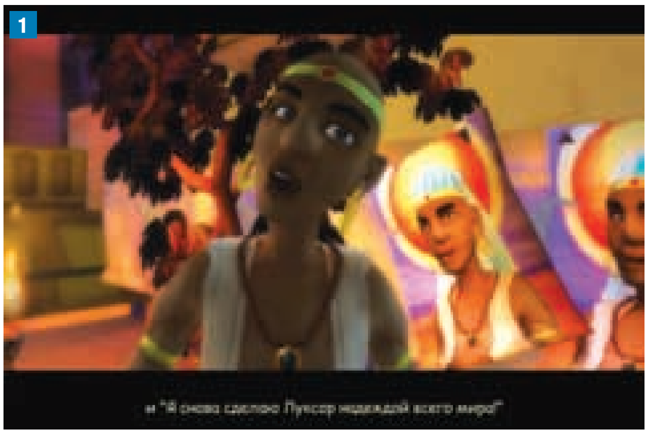
ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Адский стотонный грузовик, оснащенный пушками и пулеметами. Можно безнаказанно расстреливать «чайников» и сотрудников ГИБДД.

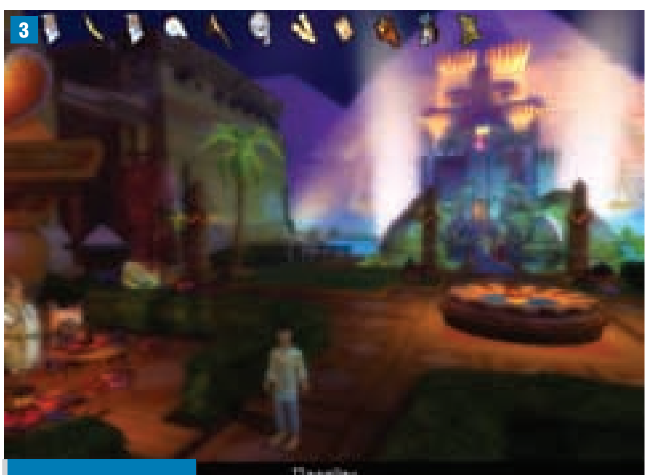
МИНУСЫ
Средненькая техника исполнения. Сюжет таков, что лучше бы его и не было.

РЕЗЮМЕ
Веселая игра для разгрузки мозгов. Не пытайтесь отыскать здесь глубокий смысл – просто отдохните, круша все вокруг.

1


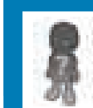
2


3




ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Daedalic/Xider
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит»/Play Ten
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deck 13
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.ankh-game.com



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

1 Лицевая анимация во время диалогов, несомненно, очень выразительная. К сожалению, она и однообразная до жути.

2 Иногда слово дают говорящему Анку. Процесс «говорения» верхней загогулиной вместо рта одним словом не опишешь. Разве что сказать, что он «выеживается».

3 Сколько бы разработчики ни трубили об улучшении графики, а пейзажи все так же прикрывают недостаток полигонов эффектом размытой картинки.

ВЕРДИКТ
5.5

ANKH 3: BATTLE OF THE GODS

ПОСРЕДСТВЕННО

БОГИ ПЛАКАЛИ, КОЛОЛИСЬ...

ПЛЮСЫ
Забавная мультяшная визуализация, бодрый старт, эмансипированная Тара способна пролить бальзам на душу девушек-геймеров.

МИНУСЫ
Вялое продолжение, не поддающаяся расшифровке логика, банальности как сюжетные, так и юмористические.

РЕЗЮМЕ
Правило «иногда лучше жевать, чем говорить» усвоили только верблюды, но не их хозяева. Верблюдов в игре явно недостаточно.

Похоже, мы не ошиблись, когда в обзоре предыдущей части предсказывали «Анку» судьбу «Петьки и Василия Ивановича». Приключения Ассиля неуклонно движутся намеченным курсом. Может быть, где-нибудь части к восьмой с ними случится преображение (боимся даже представить, каких инноваций это потребует). Пока же парень успешно набивает шишки на знакомых ухабах. В то время как графика мелкими шажками пробирается к новым красотам, игровой процесс, сценарий и головоломки, вместо того чтобы развлекать игрока, медитируют над запыленной иконой Monkey Island. Но, увы, хорошие шутки по лекалам не делаются. Вот и получаются у Deck 13 затянутые, несмешные гэги (зато с отсылками к предыдущим частям сериала) и вялые пародии: политические (кандидат в президенты Египта), гендерные (боящийся плавать египтянин Ассиль и его эмансипированная подружка-персиянка Тара), националистические (опять же противопоставляющие персов и египтян), бюрократические и много какие еще. Правда, выдают их такими маленькими порциями, что к концу шутки забываешь, с чего она началась. Робкие попытки сыграть на нестандартном использовании предметов вызывают икоту у Гайбраша Трипвуда, где бы он сейчас ни был. Скажем, пожарные, явившиеся тушить дом Ассиля, принесли с собой кротов в коробке. Кроты понадобятся герою (это игрок выясняет методом исключения). Но обменять землероев можно только на птенчиков, спасенных из пожара. Логика? Создатели обосновывают это так: пожарные носят кротов с собой, чтобы те выкапывали погребенных под обломками, а птенцы будут спасать погорельцев еще до обрушения здания. Логика... И это еще самое начало.
В предыдущей части действо развивалось «по нарастающей», от скучного эпизода «за Ассиля» к более веселым приключениям Тары, а потом и их обоих сразу. В этой серии мы с самого начала играем за двоих, дальше все только теряет динамику. Однако справедливости ради, заметим, что ниже предела «игры, о которых мы не пишем», происходящее не опускается. Кому-то оно даже может понравиться, особенно людям флегматичным и основательным. Отдельное слово следует сказать про перевод. «Анку» с ним и раньше не везло. То таланта переводчикам не хватит "облагородить" несмешные шутки, то редактор забудет пройтись финально по тексту. С третьей частью случились обе беды в дополнение к традиционно невыносимой озвучке. Впрочем, судьба «ПиВИЧа» показала, что преданные поклонники не отворачиваются от любимого сериала, даже когда он теряет накал. Их поддержка иногда способна повернуть увядание вспять... или заставить разработчиков в эн-плюс-первый раз выдавать то же самое, приговаривая «фанатам же нравится!». СИ

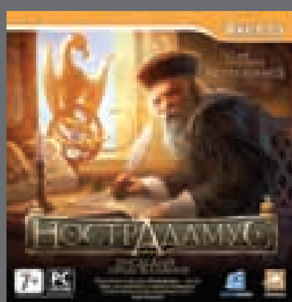

icq TV
gameland
представляют
Музыка
Игроклипы
Тачки
SAMSUNG
Поиск

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Nostradamus: The Last Prophecy
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microids
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Kheops
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
ru.akella.com/Game.aspx?id=1818



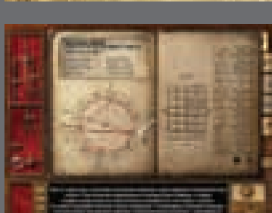
В последнее время на Kheops обрушился шквал критики. Дескать, студия совсем обленилась, выпуская абсолютно одинаковые по механике квесты. Справедливости ради стоит сказать, что даже там, где создатели, казалось бы, повторяют себя, они не роняют планку качества, да и действие происходит каждый раз в новой обстановке (в нашем случае – в средневековом Париже). Локализация отстала от мирового релиза на полгода, но длительную задержку оправдывает качество работы. Тексты переведены корректно, с подобающим вниманием к пунктуации и орфографии. Актеры в общем справились со своими ролями. В голосе мудрого Нострадамуса чувствуется усталость – не зря же знаменитый алхимик собрался помирать в ближайшие месяцы. Девушка, подарившая голос дочери предсказателя Мадлен, слишком старается понравиться слушателям и нередко переигрывает. Есть за что упрекнуть звукорежиссера. В диалогах слышны скачки громкости: то герои говорят тихо, то орут во весь голос. Особенно это заметно в сцене первой встречи Мадлен и Екатерины Медичи.

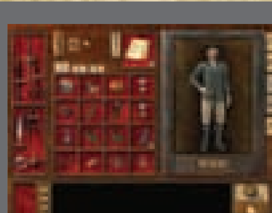
РЕЗЮМЕ

Еще один «исторический» квест от Kheops. Рекомендуется для приобретения поклонникам эпохи Ренессанса.



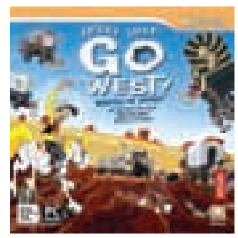
1





LUCKY LUKE: ВПЕРЕД, НА ЗАПАД!

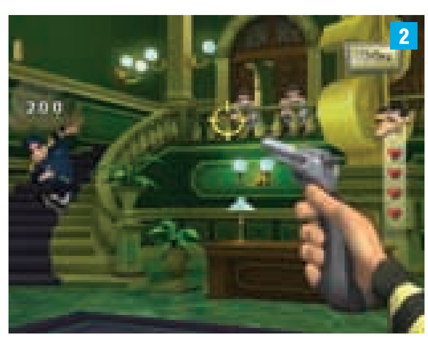
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Go West! A Lucky Luke Adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
special.mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Tate Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
ru.akella.com/Game.aspx?id=1932



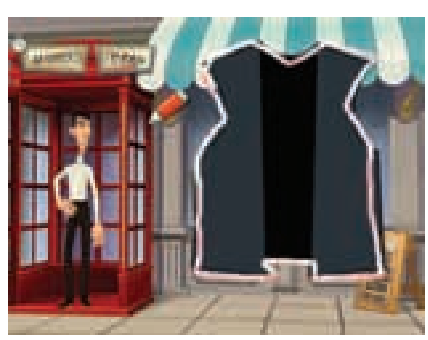
Годом рождения Счастливчика Люка принято считать 1946, когда в продаже появились комиксы Мориса де Бевера. В начале девяностых прошлого века неуклюжий ковбой попал на большой экран, но расположения киноманов не снискал. Что до «Lucky Luke: Вперед, на Запад!», то игра была приурочена к выходу нового мультфильма, премьера которого состоялась в декабре прошлого года. К сожалению, до российского проката картина так и не добралась. Впрочем, сюжет игры в точности повторяет историю, рассказанную в полнометражке. Каждое событие стилизовано под мини-игру. Братья Далтоны, главные враги Люка, дебоширят в зале суда? Достаем пистолет и приступаем к отстрелу недругов. Бандиты ограбили банк? Садимся в вагонетку и отправляемся на поиски воров. Между миссиями показывают ролики из мультика, озвученные одним не слишком старательным актером. Сюжетная кампания не радует разнообразием, да и проходится за час. Куда более интересен многопользовательский режим: и мини-игр больше, и участвовать в нем может до четырех человек.

РЕЗЮМЕ

Красиво оформленный сборник мини-игр. Дежурная озвучка без эмоций не портит впечатление.



2



18 СТАЛЬНЫХ КОЛЕС. МУЖСКАЯ РАБОТА

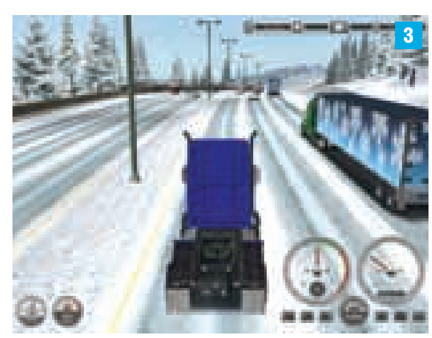
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
18 Wheels of Steel: American Long Haul
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ValuSoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
SCS Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=18wheelswork



Упреки в адрес сериала о дальнобойщиках «18 стальных колес» прекратятся нескоро. Оно и понятно: фанаты устали каждый год получать от SCS Software все ту же игру с незначительными изменениями в геймплее. Как и предыдущие проекты студии, «Мужская работа» бедна на нововведения. Во-первых, появились дополнительные локации – помимо США и Канады, нам предлагают посетить три мексиканских города. Во-вторых, новые грузовики – теперь в автопарке около 40 нелицензированных моделей. Ну и в-третьих, полиция на дорогах стала вести себя агрессивнее. Отныне каждое (даже мелкое) нарушение не останется безнаказанным. Уйти от ответственности не получится: догонят и влепят еще один штраф. Учитывая, что за перевозки грузов платят сущие гроши, закон на дорогах лучше не нарушать. «Новый Диск» подздержал русскоязычную версию, а ведь текста и речи в игре совсем немного: кроме перевода меню и названий городов, требовалось переозвучить минимальный набор фраз – реплики водителя, адресованные диспетчеру, вроде «есть ли пробки на дороге?».

РЕЗЮМЕ

Симулятор дальнобойщика для фанатов. Слабенькая 18 Wheels of Steel: Haulin' и то была лучше.



3



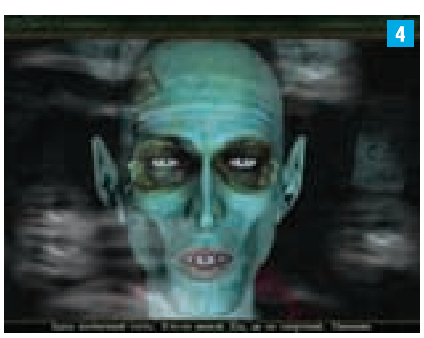
ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Limbo of the Lost
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: G2 Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Majestic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/limbo

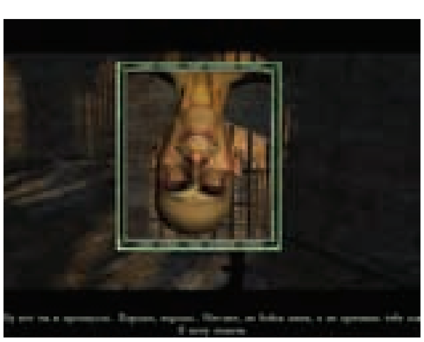


Лимб – первый круг ада, город заблудших душ, не познавших истинного бога. В свое время здесь побывали такие знаменитые люди, как Аристотель, Эврипид, Юлий Цезарь и Данте Алигьери. И по несчастливой случайности сюда попадает Бенджамин Спунер Бриггс, капитан бригантины «Мария Целеста». Главный герой, живой и здоровый, оказывается в мире мертвых среди полуразложившихся трупов и людоедов, нарушив тем самым правила ада. Теперь Бриггсу в кратчайшие сроки необходимо вернуться назад на корабль. Не стоит думать, что «Город потерянных душ» – хоррор в духе Silent Hill. Majestic, работавшие над игрой добрых полтора десятка лет, преподносят свой проект как юмористический квест в инфернальном антураже. То есть, забавные мертвецы и оригинальные задания. Так, чтобы раздобыть снотворное, нужно достать сопли из ноздрей людоеда. Переозвучивать игру не стали, что было, на наш взгляд, неправильным решением. Majestic – студия маленькая, и у нее нет денег на профессиональных актеров. Русская речь в игре пришлась бы кстати.

РЕЗЮМЕ
Устаревшая графика и жуткие «тормоза». На достоинства (сюжет и пазлы) обращаешь внимание в последний момент.

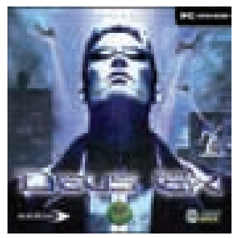


4 Вот такие красавцы обитают в Лимбе. Герой, впрочем, тоже не Брэд Питт.



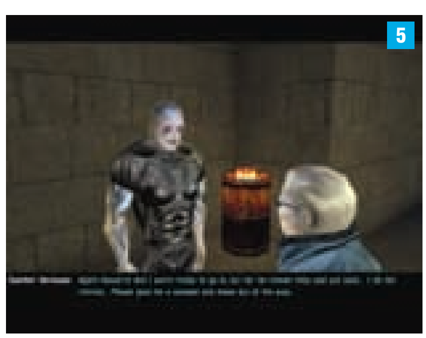
DEUS EX

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Deus Ex (Game of the Year Edition)
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action/RPG.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Ion Storm
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=deusex

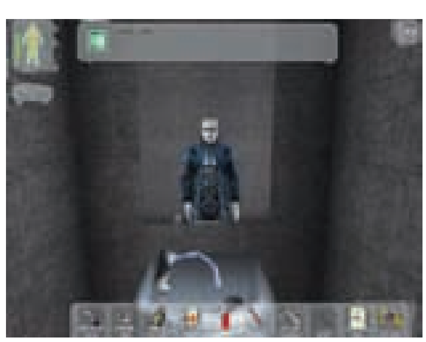


Конспиративные теории, террористы-революционеры и коррумпированные борцы с ними, нанотехнологии, черезчур разумные искусственные интеллекты и подчеркнуто лишенный эмоций протагонист – авторы Deus Ex дали игрокам буквально кожей (наноаугментации!) почувствовать безрадостное и не столь уж далекое будущее, где у человечества, погрязшего в самоистреблении, остается лишь ничтожный шанс на спасение – и он, разумеется, в руках нашего героя. Движок Unreal (еще тот, первый), на который повесили механику добротной ролевой игры, удивленно крякнул, но задачу свою выполнил. В улучшенной версии Game of the Year Edition игра была пропатчена, появились мультиплеер и редактор уровней. В русской версии его, правда, нет – впрочем, инструментарий для модифицирования Deus Ex можно легко найти в Интернете. Тексты и озвучка не переведены, локализованы только справочные материалы. Так что все, кто понимают по-английски, могут насладиться голосом легендарного геймдизайнера Тома Холла в роли наномодифицированного агента Симонса.

РЕЗЮМЕ
Классика в оригинале. Мегапохождения наноагента Джей-Си Дентона на службе мирового антитерроризма.



5 Гюнтер Херманн – киборг более раннего поколения, чем главный герой. Апгрейды у него не «нано», а механические.



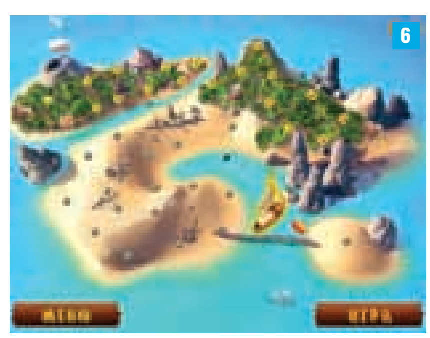
ОСТРОВ НАНДА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nanda's Island
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Phenomedia
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Phenomedia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 600 МГц, 128 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.turbogames.ru/shop_game.php?game_id=6680

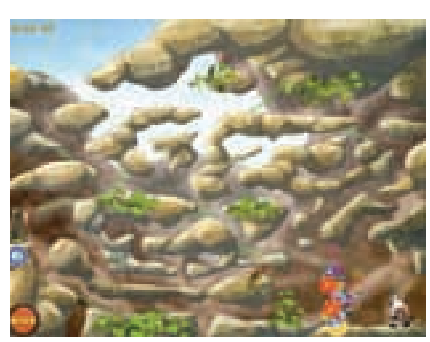


Можете ли вы провести идеальную кривую с помощью мышки? Панда по имени Нанда заставит вас научиться. Вместе с ней игроку предстоит ловить и направлять капли дождя на семена растений в пересохшей земле. Задание само по себе не из легких. В лабиринте скал, бурелома, лавовых полей «вода», ведущая себя как рассыпавшееся пшено, теряется то и дело. Трудностей добавляет «инструмент мелиоратора», зеленый фломастер (левой кнопкой мыши рисуем водонепроницаемую линию, правой – стираем). Инструмент капризен, плохо слушается мыши, а при подключении планшета и вовсе выходит из себя. Вдобавок разработчики додумались для нагнетания атмосферы ограничить суммарную длину линий. Впрочем, несмотря на недостатки, свежая идея притягивает, заставляя снова и снова возвращаться к игре. То немногое, что требовало перевода, потеряло пару корешков, переселившись на новую почву. Если ваши руки не измучены печатаньем бесчисленных отчетов или отстрелом сотен монстров, зеленый фломастер Нанды подарит вам аутентичный спазм кисти.

РЕЗЮМЕ
Не худшая игра с открытого «Руссобит-М» казуального портала turbogames.ru – теперь и на диске!



6 За полученное в деле мелиорации вознаграждение можно приобретать животных для украшения восстановленного ландшафта.



Конкурс!
ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Сколько существовало кругов ада, согласно «Божественной комедии» Данте?
1. 3
2. 6
3. 9

2. Первый грузовой автомобиль с двигателем внутреннего сгорания появился…
1. в 1871 году
2. в 1883 году
3. в 1896 году

КУДА СЛАТЬ?
Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 4 июля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 11/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ
Победитель конкурса в номере 08(256)

Сергей Бондаренко
(с. Горнозаводск)

Правильные ответы:
– (2) отцом;
– (1) трагический: волк всех съел.

1 В городе ни души. Придворные распустили слух о надвигающейся эпидемии чумы, и обеспокоенные граждане заперлись в домах.

2 Банк охраняют свыше ста полицейских. Все до одного во время перестрелок теряют штаны.

3 В канадском городе Калгари вечно царит зима.

Дайджест
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ. ЕВРОПА 2015

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Противостояние. Европа 2015
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.modern
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Red Ice Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.4 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/protivostoyanie-evropa_2015/



Когда-то, в далекие девяностые годы прошлого века, появилась мода делать игры про Третью мировую войну, причем лидировали настолки. Тогда наши войска начинали на границах ГДР и Чехословакии, в сопровождении союзников танковыми клиньями рассекали маленькую, но профессиональную армию ФРГ и рвались к Рейну. Года прошли и жизнь изменилась, но в последнее время популярность холодной войны снова растет. Правда теперь, как во времена Алексея Михайловича, граница России проходит у Смоленска… Игра не претерпела особых изменений по сравнению с предыдущими частями. Как всегда – огромное разнообразие техники, реалистичная физика и «физичная» картина боевых действий, и как всегда фантастичный и неудобный ход боя. Впрочем, верных адептов наверняка порадуют новые юниты, картины российских городов, превращаемых в руины носителями демократии, и героические бойцы ОМОНа в синих бронежилетах. Особое внимание уделено воздушным боям, часть миссий даже полностью посвящена управлению ВВС.

РЕЗЮМЕ

Старый солдат в новой форме. Управление не изменилось, графика тоже. Фанаты серии будут довольны.

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ. СПАРТА. СУДЬБА ЭЛЛАДЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Войны древности. Спарта. Судьба Эллады
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: World Forge
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/sparta_sudba_ellady/



Обычный бледный модуль для обыкновенной RTS. Добавлены кампании за Спарту и Македонию да «новая раса» – македоняне, мало чем отличающиеся от спартанцев. Особенности серии благополучно сохранены – и традиционный геймплей времен Age of Empires, и фишка с комплектованием разных воинов, и классная анимация, особенно в ходе боя. Хотя есть вещи просто недопустимые в игре, которая позиционирует себя как «Наглядное пособие по истории, в точности пересказывающее реально происходившие события». «Исторические» войска здесь частенько совершенно фантастические. Можно упасть со стула, впервые увидев македонских гетайров – в игре эта отборная тяжелая конница оказывается… пешими лучниками. А сариссофоры Александра – пикинеры, держащие шестиметровую пику двумя руками, – выглядят как странные бойцы с огромными щитами. Ясно, что этот кошмар порожден редактором, но не лучше ли было бы обойтись без исторических названий или хотя бы вставить в редактор готовые модули для исторических родов войск?

РЕЗЮМЕ

Геймплей банален, особых красот не замечено, а с исторической точки зрения игра просто чудовищна.

АДРЕНАЛИН 2: АНАРХИЯ

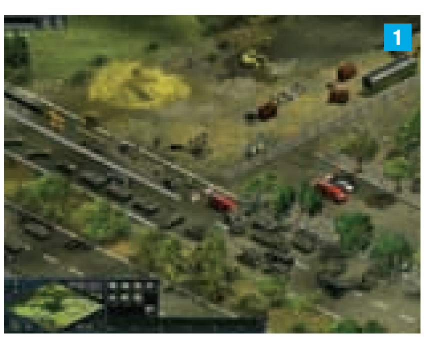
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Адреналин 2: Анархия
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.arcade
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Gaijin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.adrenalin2.ru

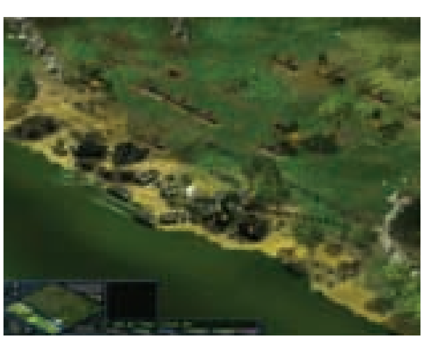
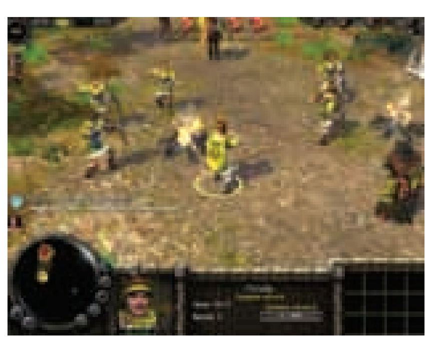
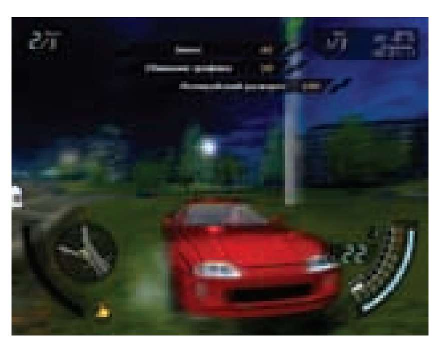


Вместо мультиплеерного патча к «Адреналину 2» Gaijin выпустила обновленную версию игры. Одиночный режим практически не изменился. Питерский гонщик Макс приехал в Москву на соревнование стритрейсеров, но попал в водоворот неприятностей. Подруга Гайка неожиданно пропала, а на горизонте появились разъяренные члены местной банды. Четыре новые машины никак не влияют на сюжет и ход событий, но служат неплохим дополнением к автопарку. Проблему с километровыми пробками поможет решить мод «Самолет». Правда, управление нередко мешает насладиться красотами города с высоты, но задумка поднять машины в воздух нам понравилась. Из трех новых трасс настоящим дебютом можно считать тропики, две других – римейки из первого «Адреналина». Появление сетевого режима нам преподносили как главную особенность «Анархии». Однако, несмотря на несколько режимов (Deathmatch, кольцевые заезды и гонки по точкам) и возможность участия до 16 пользователей в одном заезде, найти соперников трудно – сервер чаще всего пустует.

РЕЗЮМЕ

«Анархия» не тянет на полноценную игру или даже дополнение. Нововведений чуть побольше, чем в хорошем патче.



1 Танковая колонна аккуратно объезжает пожарную машину. Героические пожарные еще потребуются городу, ведь скоро здесь воцарится ад.

2 К этому времени в Греции и Македонии колесницы не использовались на полях сражений уже лет 300. Но разработчиков это не смущает!

3 Безнаказанно устраивать ДТП на улицах Москвы – ни с чем не сравнимое удовольствие.


Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
9984 р.
PlayStation 2 Slim
5200 р.
Xbox 360 Premium HDMI RUS
12220 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (40Gb)
15990 р.
PSP-2000
Mat Bronze Value Pack (JAP)
7540 р.
Покупку можно оплатить электронными деньгами
Возможность доставки в день заказа
Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр
Advance Wars: Days of Ruin 1248 р.
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates 1508 р.
Grand Theft Auto IV 2444 р.
Burnout Paradise 2080 р.
Lost Odyssey 2210 р.
Assassin's Creed 2054 р.
Gears of War 1300 р.
God of War: Chains of Olympus 1248 р.
Final Fantasy VII: Crisis Core 1430 р.
Grand Theft Auto IV (PAL) 2444 р.
Gran Turismo 5 Prologue (PAL) 1300 р.
Hitman Trilogy 1560 р.
Metal Gear Solid Essentials Collection 1820 р.
Medal of Honor: Complete Collections 1560 р.
Mario Kart Wii + Wheel 2080 р.
No More Heroes 1924 р.
Viking: Battle for Asgard 1950 р.
Army of Two (PAL) 2210 р.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

GUNDAM: SENJOU NO KIZUNA

Иногда японским инженерам удается смастерить для своего игрового автомата настолько продвинутый и интересный корпус, что в аркаде мимо него не пройдет спокойно ни один человек. А если к таким технологиям прибавить имя известного сериала, родиться может настоящий хит.

Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

А Gundam – сериал не просто известный. За неполные тридцать лет его существования успело выйти больше сотни игр, около дюжины из которых – аркадные. Но Senjou no Kizuna выделяется даже из такой массы. Что же в ней особенного? Геймплей-то, по сути, самый обычный – игроки разбиваются на две команды и решают свои разногласия в небольшой междоусобице. Одни играют за пилотов Княжества Зион – злодеев вселенной Gundam, другие записываются на сторону Земной Федерации, протагонистов сериала. Хотя действие игры разворачивается в классической вселенной Gundam из первых сериалов, ни к каким конкретным событиям сюжет не привязан. Знакомые японцам роботы просто сходятся на известных аренах и выясняют, кто из них прав. В этом Senjou no Kizuna ничем не отличается от множества других автоматов Gundam.

Чтобы устроить матч, игрокам вовсе не обязательно находиться в одной аркаде – все автоматы связаны через Интернет. Более того, перед началом раунда можно узнать, в каком зале засели противники. Решили, что кто-то жульничает? Можете выпрыгнуть из кабины и отыскать обидчика по указанному адресу.

Но вся прелесть Senjou no Kizuna кроется в устройстве самого автомата. Корпус представляет собой закрытую кабину в человеческий рост. Кресло пилота в нем окружает гигантский панорамный экран, а само сиденье дрожит в такт шагам робота. Эффект присутствия абсолютный, но управление от этого немного осложняется. Тут не то что выиграть, досидеть до конца боя непросто – новичков страшно укачивает, а от округлого экрана начинает кружиться голова. Но это проходит. В конце концов, вы роботом хотели управлять или в игрушки играть? У нас все серьезно. Минус такой каби-



1

За неполные тридцать лет существования сериала успело выйти больше сотни игр, около дюжины из которых – аркадные. Но Senjou no Kizuna выделяется даже из такой массы.


2


3

СКОРЕЕ В НОМЕР!

Sega начала открытое тестирование автомата Virtua Fighter 5 R. В свежей версии файтинга добавили не только новую одежду и предметы, но и двух оригинальных бойцов. Первый, каратист Жан Куджо, впервые попал в сериал, а второй, борец сумо Тако-Араси, вернулся в Virtua Fighter 5 R из третьей части.



ХОЧУ!

Оставьте надежду: эта игра никогда не появится в России. Громадные кабинеты не влезут ни в одну из наших аркад, а собрать для матча сразу 8 человек вы не сможете и со всей страны. Не говоря уж о том, что наши геймеры чихать хотели на этот Gundam. Или нет?



4



ны только один – на здоровенной панели все изъяны графики тут же бросаются в глаза. А выглядит Senjou no Kizuna не многим лучше игр с обычным, плоским экраном. Робот управляется двумя рукоятками и парой педалей. Рукоятки отвечают за движение и стрельбу, педали – за прыжки и ускорение. Чтобы, например, повернуться, нужно одну рукоять выдвинуть вперед, а другую – задвинуть назад. Чтобы пойти – направить обе вперед. Такое же управление было в экшне Steel Batallion. Ну, или в… э-э-э… Katamari Damacy. Железные гиганты в Senjou no Kizuna оказываются удивительно юркими, быстро бегают по полю и умеют высоко прыгать. Сложных панелей с кнопками в кабине нет, а оружия у каждого меха всего три типа: обычный пулемет, тяжелая пушка и лазерный меч.

Когда игроков перестает рвать от постоянной тряски, а огромный экран уже не вызывает у них головной боли, они начинают собираться в кланы. Геймеры обсуждают стратегию, сходятся на регулярные тренировки и общаются во время раундов через специальные микрофоны. Ну а Namco Bandai постоянно устраивает между командами чемпионаты.

Правда, и обходится такое удовольствие дорого – как хозяевам зала, так и геймерам. Во-первых, жетон стоит не сто йен, как обычно, а пятьсот. А во-вторых, новичкам приходится выкладывать дополнительные деньги за две карты с профайлами. Одна для вас, другая – для вашего робота. Покупать такие карты нужно в специальном автомате, который стоит в каждом зале с Senjou no Kizuna. На нем же можно улучшить или поменять свой мех после успешной операции, или посмотреть трансляцию игры на большом экране. Стандартный набор Senjou no Kizuna для одного зала – один кабинет для управления и четыре автомата с игрой. Места эти громадины занимают много, так что даже в Токио не каждая аркада может позволить себе такую роскошную игру.

Senjou no Kizuna вышла уже два года назад, но до сих пор остается удивительно популярной. Namco Bandai все продолжает выпускать новые карты и устраивать чемпионаты, а игроки не перестают удивляться великолепным кабинетам.

К слову, сама конструкция автомата изначально задумывалась Namco для сиквела классической стрелялки StarBlade (У-у-у, «Старблэйд»! – Редакция заерзала в своем звездолете). В нее, если помните, давали сыграть во время загрузки Tekken 5 на PS2. Но когда компания слилась с Bandai, те предложили для корпуса сериал еще интереснее – Gundam. Как видите, подмены никто не заметил, а продвинутый кабинет нашел признание у игроков. СИ

1 Битва Земли с колонистами-повстанцами обыгрывается в каждой вселенной Gundam по-своему, но сюжетная основа всегда одна.

2 Роботы мира Gundam быстро бегают, высоко прыгают и дерутся на световых мечах.

3 Кабинет Senjou no Kizuna в разрезе. Панорамный экран окружает кресло игрока.

4 Управлять можно не только шагающими роботами, но и танками.

5 Автомат Senjou no Kizuna, рассчитанный для одного игрока. Как видите, в него можно зайти, даже не нагибаясь.

6 Каракатица справа – тоже робот игрока. Это модель «Акгай» княжества Зеон.

Чтобы устроить матч, игрокам вовсе не обязательно находиться в одной аркаде – все автоматы связаны через Интернет. Более того, перед началом раунда можно взглянуть, в каком зале засели противники.

5



6



НОВОСТИ MMORPG



1



2



3



4



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Fury League: сноровка приносит деньги

Встречайте киберспортивную MMORPG.

Компания Auran решила «переиздать» в другом формате свою не самую удачную боевую MMORPG Fury, известную, разве что, поединками на аренах.

В новой Fury League (**http://www.furyleague.com**) особое «звучание» придано развитию умений, от которых, собственно, и будет зависеть успех игроков в PvP. В этом не было бы абсолютно ничего сенсационного, кабы не один момент – удачливые бойцы получают виртуальные Fury Gold, которые смогут легально конвертировать в реальные деньги.

Для того чтобы геймеры смогли изучить систему «превращения навыков в кэш» (turn skill into cash), Fury League начнется с квалификационного раунда (Qualifying Season) – он продлится весь май. Как надеются в Auran, за этот месяц будет привлечено достаточное число геймеров, желающих побороться за реальные призы.

Главным стимулом квалификационного этапа станут $25 тысяч – за них поборется 1 000 лучших игроков, отобранных в ходе двух специальных «Денежных Турниров» (Cash Ladders). Первый Cash Ladder будет командным (Vortex) и завершится 20 мая. Второй – с выбыванием (Elimination) – продлится до 27 мая. В принципе, по окончании квалификации без наград (пусть и не денежных) не останется никто из тысячи лучших. Все они получат право бесплатно участвовать в июньском сезоне Fury League.

Напомним, что, несмотря на прошедшие после релиза годы, оригинальная Fury все еще известна «недолеченными» багами и не самым хорошим игровым балансом. В Auran уверяют, что Fury League будет совсем иной – отличной киберспортивной MMORPG, лишенной дыр («шесть месяцев переписывания кода и доработок») и адресованной индивидуалистам. Что касается баланса, то тут будет «все по-честному» – перед июньским сезоном инвентарь у 200 тысяч имеющихся сегодня аккаунтов будет обнулен…

2 DOFUS: вы нас не узнаете!

Новая версия потребует мощных компьютеров?

Французская Ankama объявила, что ее тактическая Flash MMORPG DOFUS (**http://www.dofus.com**), привлекшая уже около 7 миллионов игроков, будет полностью переделана – «для того чтобы на равных соревноваться с лучшими игровыми онлайновыми проектами».

Перемены не за горами – новая версия, без особых затей названная DOFUS 2.0, появится на публике осенью этого года, соответственно, бета-тест завершится в сентябре. Программной основой DOFUS 2.0 станет Action Script 3, что теоретически уменьшит лаги и сделает игру быстрее (и потребует более мощного «железа» у пользователей, добавим мы, хотя разработчики клянутся в обратном…). Ведущая интернациональная Flash MMORPG также обновит графику – дизайнеры перерисуют 2 тысячи анимированных объектов и обновят 10 тысяч локаций (уровней).

Часть изменений будет незаметна игрокам, однако благотворно скажется на геймплее – например, перепишут и оптимизируют протоколы обмена информацией с серверами. Изменения, к счастью, не коснутся бизнес-модели: DOFUS 2.0 по-прежнему останется бесплатной.

«Намеченное обновление отражает опыт в программировании и постоянном улучшении DOFUS'а, накопленный Ankama Games за все эти годы», – говорит Энтони Ро (Anthony Roux), ведущий дизайнер и один из основателей Ankama.

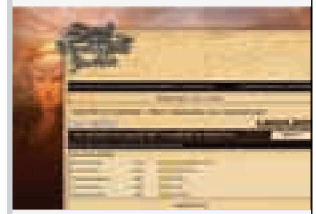
3 Maple Story: три года от роду

«Это лучшая бесплатная игра Северной Америки».

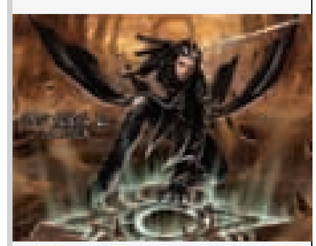
Вынесенная в подзаголовок фраза – лейтмотив пресс-релиза компании Nexon, посвященного очередной годовщине бесплатной казуальной 2D MMORPG Maple Story (**http://maplestory.nexon.net**). Успех действительно впечатляет – сотни тысяч игроков в США и Европе, миллионы – в Азии.

Празднования продлятся больше месяца – весь май и начало июня. В программе меняющийся день

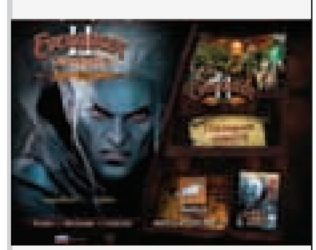
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Задумка администрации Sword of the New World/ Granado Espado (http://www.swordofthenewworld.com), которая решила прибегнуть к помощи игроков для выбора названия следующего обновления, завершилась вполне предсказуемо. Поклонники этой MMORPG весьма вяло голосовали за каждый из пяти предложенных вариантов: Nocturne Sonata, Eve of Destiny, Westward Expansion, Ruinous Nocturne и Shadowed Destiny. С результатом 49% победила самая невнятная и непереводимая комбинация – Nocturne Sonata.



OGPlanet немного ослабила контроль над PvP в Cabal Online (http://www.cabalonline.com). На недавно стартовавшем War Channel не применяются стандартные полицейские правила, а потому пожелавший сразиться игрок не обязан вызывать противника на дуэль и может на него просто напасть. Более того, за каждое убийство на War Channel победитель получит одно очко Honor Point.

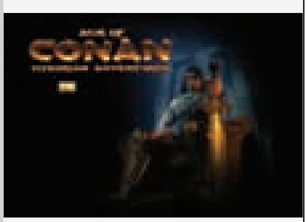


Akella Online собирается одновременно с установкой на российские серверы игрового обновления GU45 открыть второй PvE-сервер русского EverQuest II (http://eq2.akella-online.ru). Намеченная дата обновления и открытия уже третьего по счету мира – 21 мая. Новый игровой сервер получил название «Нексус» (The Nexus).

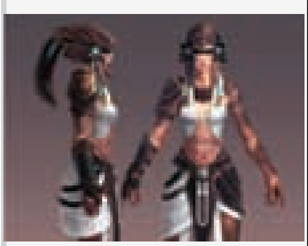
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



NCsoft Europe и компания «Новый Диск» сообщили о подготовке переиздания сериала Guild Wars на территории России и стран СНГ. В соответствии с соглашением, «Новый Диск» получил права на переиздание трех кампаний: Guild Wars Prophecies, Guild Wars Factions и Guild Wars Nightfall, а также дополнения Eye of the North. Напомним, что ранее русские версии Guild Wars и Guild Wars Prophecies издала компания «Бука».



Компания «1С», издающая Age of Conan: Hyborian Adventures (http://www.ageofconan.com) в России, СНГ и странах Балтии, выпустит долгожданную MMORPG в конце мая – начале июня, практически одновременно с мировым релизом. Россиянам будет предложен клиент на английском языке для игры на европейских серверах. Издание выйдет в двух вариантах: экономичной джевел-упаковке и в DVD-боксе. Вся сопроводительная документация к игре будет переведена на русский язык.



Находящаяся в разработке Stargate Worlds (http://community.stargateworlds.com), время от времени мелькающая в нашем списке «Самых ожидаемых игр», бодро начала подготовку к тесту – за первые сутки число поданных заявок превысило 65 тысяч. Разработчики чрезвычайно довольны, а у желающих участвовать в CBT еще остается возможность подать заявку.

ото дня усиленный дроп оружия или двукратный набор опыта (точное расписание каждого дня имеется на официальном сайте).
В городах будет неспокойно, вплоть до 10 июня на поселения будет совершать набеги банда Big Paff Daddy. Игровые боссы обретут клонов, а GM'ы начнут превращать игроков в монстров (к счастью, временно и по их просьбе).
Дополнит вакханалию веселья месячник тотальных распродаж в Cash Shop'е, вот им-то уж точно стоит воспользоваться.

4 Voyage Century: аттракцион неслыханной щедрости

Лучшая снасть дешевеет, но ненадолго.
Администрация Voyage Century Online (**http://vc.igg.com**) вернула одному из фанатов игры 15 000 кредитов – именно столько он выложил на аукционе за Глубоководный спиннинг (Deep-sea Fishing rod). Потраченная сумма оказалась столь велика, что намного перекрыла цены самых дорогих предметов в онлайновом магазине, а потому впечатленное руководство приняло решение о полной компенсации.
Желание обладать топовой удочкой совершенно понятно – в Voyage Century Online уровень снасти определяет вероятность получения наиболее высокоуровневых предметов. Видя столь серьезный интерес к рыбалке, администрация приняла решение начать ограниченный по времени обмен удочек (Deep-sea Fishing rod exchange event), во время которого лучшая снасть будет стоить всего 500 кредитов.

5 Wonderland Online: почти созревший плод

OBT потребовал дополнительных мощностей.
IGG порадовал сообщением о завершении закрытого тестирования Wonderland Online (**http://wl.igg.com**), которое продолжалось менее месяца. 11 мая эта бесплатная 2D MMORPG вступила в последнюю предрелизную фазу – открытое тестирование. Несмотря на поднадоевшую аниме-мультяшность и немодную изометрию графики, интерес к проекту оказался достаточно высок. Единственный работавший во время CBT сервер Aries оказался к концу теста заполненным до предела, и для приема новых участников открывается новый мир, названный Taurus. Вряд ли стоит подчеркивать, что это отличный шанс для всех желающих начать освоение новой игры без гандикапа у старожилов (переноса персонажей между серверами не будет).
Для участия в тестировании необходимо завести универсальный IGG-аккаунт и скачать клиент для Open Beta (586 Мбайт, **http://wl.igg.com/download/download_client.php**). Персонажи, созданные и прокачанные во время тестирования, будут сохранены после релиза.
Wonderland Online представляется достаточно стандартной MMORPG. Участвующие в тестировании геймеры хвалят разработчиков за хорошую проработку и разнообразие «питомцев» (Pet system), многочисленные умения, включая рыбалку, оригинальный сеттинг (культура островных государств Тихого океана) и, конечно же, за «внимание к людям» – обилие игровых и форумных эвентов.
Плановый выход Wonderland Online намечен на второй квартал 2008 года.

6 Нелегальные трейдеры случайно сдались властям

Доходы китайских Gold Miner'ов впечатляют.
В городе Чэнду уезда Шуанли (Shuangliu) полиция арестовала двух торговцев виртуальным добром и игровой валютой. Нелегальные трейдеры, известные на черном рынке под псевдонимами Ли и Чжан, «обслуживали» игроков локализованной версии World of Warcraft, распространяемой в Китае крупнейшим провайдером The9 (**http://www.the9.com**).
Как сообщает Pacific Epoch (**http://www.pacificepoch.com/newsstories/122845_0_5_0_M/**), дело было поставлено на широкую ногу – начав работу в прошлом августе китайская «ферма» быстро разрослась, и к моменту закрытия в ее офисе насчитывалось уже 20 рабочих мест, на которых круглосуточно трудились несколько десятков наемных фармеров. За семь месяцев работы не самое крупное gold miner'ское предприятие заработало 1.6 миллиона юаней (около 5.4 миллиона рублей).
Самое забавное, что проблемы фармеры создали себе сами. Полиция арестовала парочку только после того, как… Ли обратился в местные силовые структуры с жалобой на напарника, которой обвинил Чжана в несправедливом распределении доходов. СИ

Лучшие MMORPG месяца

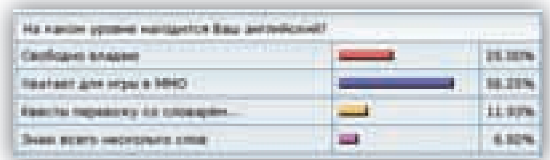
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.4
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.4
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.3
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.2
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.1
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.1



Опрос общественного мнения

«…В школе учил немецкий. Потом поневоле – по играм и фильмам – учил английский. В конце концов, получилась этакая смесь. Понимаю текст нормально, разговорная речь, соответственно, хромает…». Spiderr, написавший это признание, не одинок – многие учили или совершенствовали свой английский по играм и/или из-за игр.
Итог столь нетрадиционного подхода к иностранным языкам отнюдь не печален – 81% не испытывает особых проблем, сталкиваясь с англоязычными MMO-играми.
Менее 7% «знает лишь несколько слов», что автоматически закрывает для них существенную часть MMORPG. Впрочем, по мере выхода локализаций эта проблема теряет свою остроту.

Источник: GOHA.ru, опрошено 211 человек.



6


5






Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

ИГРЫ ЖАНРА MMORPG ПРЕДЛАГАЮТ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СОЦИУМ, НО ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО ЛЮДИ ИЩУТ В НИХ ТОЛЬКО ОБЩЕНИЯ. ЕСЛИ БРАУЗЕРНЫЕ ИГРУШКИ ОРИЕНТИРОВАНЫ НА СКУЧАЮЩИХ ОФИСНЫХ РАБОТНИКОВ, ТО ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ТРАДИЦИОННЫХ MMORPG – ГЕЙМЕРЫ. А ЭТИ ГОСПОДА ХОТЯТ ИГРАТЬ.

Любая игра подразумевает определенный геймплей. В гоночном симуляторе ты управляешь машиной, в стрелялке – убиваешь монстров и ищешь путь на следующий уровень, в стратегии – набираешь армию и разносишь виртуального противника. MMORPG – не исключение, но каждая игра этого жанра предполагает свои способы времяпровождения. Так, в Lineage 2 основа всего – прокачка персонажа. Это процесс долгий и напряженный, и на финальных уровнях интенсивность его растет стремительно. Потому основную часть времени игроки занимаются именно прокачкой, попутно фармя материалы для нового оружия и снаряжения тогда, когда экипировка персонажа начинает не соответствовать его уровню. И бессмысленно даже браться за L2, если подобные вещи вас утомляют. Чтобы освоиться в здешнем мире, нужно по-настоящему любить «корейскую» систему роста персонажа. Что характерно, подавляющее большинство преданных поклонников L2 действительно получают от кача огромное удовольствие! Они могут ругать разработчиков последними словами, они могут ныть и стонать, набивая очередной уровень, и, тем не менее, наслаждаться происходящим. Люди относятся к ежевечерней прокачке как к встрече со старыми друзьями. Сначала игроки достигают максимального уровня в основном классе. Те, кому это не в радость, все бросают уже на этом этапе. Оставшиеся качают сабкласс – это дается чуть проще. Наконец, достигнув предельного уровня и одев своего персонажа, геймеры обнаруживают, что им больше нечем себя занять! Я видел, как люди не появлялись месяцами, делая исключение только для осад замков. В остальное время у них просто не было причин зайти в игру. Потом выходили очередные хроники, планка максимального уровня поднималась выше и игроки дальше качали персонажей. Кто-то растил твинков. А я постиг истину: на максимальном уровне игра в Lineage 2 заканчивается.
Напротив в World of Warcraft с этого все только начинается. Вырастить персонажа можно за два месяца, или даже быстрее. Сама прокачка нужна для того, чтобы новый игрок разобрался в интерфейсе, познакомился с миром игры и научился на практике эффективно управлять своим героем. Потому люди опытные, желая попробовать новый класс, часто покупают себе уже прокачанного персонажа и играют им. Чем же заняты те, кто в World of Warcraft достиг максимального уровня? Идут на PvP-арены или в инсты. Дело в том, что в WoW перед игроком очень остро стоит проблема добычи топового шмота, а получить его можно либо фармя рейд-боссов, либо зарабатывая хонор на баттлграундах. Если в L2, несмотря на интенсивность кача, PvP достаточно сильно влияет на игру в целом, то в World of Warcraft PvE и PvP максимально далеки друг от друга и практически не имеют точек пересечения. Геймеры зачастую вынуждены выбирать, какой стиль игры им ближе. Что характерно, многие предпочитают PvE – говорят, что это просто интереснее. Люди неделями ходят в новые инсты, чтобы освоить методику убийства очередного рейд-босса. Потом фарм, продолжающийся до тех пор, пока весь рейд не получит с босса все, что нужно. В итоге, выходит новое дополнение с новыми инстами и с новыми шмотками – и все начинается сначала. Вот такой вот геймплей у самой популярной в мире MMORPG.
Совершенно иначе дела обстоят с другим продуктом от NCsoft – Guild Wars. GW обладает уникальным для MMORPG геймплеем, эту игру стоило бы назвать самой «казуальной» за историю жанра. Разделение между PvP и PvE здесь зашло еще дальше, чем в World of Warcraft. В режиме PvE у вас просто нет возможности сражаться с игроками. Наивысший двадцатый уровень достигается очень быстро, более того, допустимо изначально создать персонажа максимального уровня. Основное время игроки дерутся друг с другом по определенным правилам на специально отведенных аренах. Захват флага, удержание контрольных точек, стандартный team deathmatch – все это больше похоже на набор режимов для какого-нибудь 3D-шутера. Но Guild Wars доказывает, что все это прекрасно вписывается и в концепцию MMORPG. Здешний мир отлично подходит для людей, желающих скоротать несколько вечеров. Но, как и в любой MMORPG, тут найдется место и для усидчивых – благо есть развитая система турниров, для успешного выступления в которых требуется слаженная командная игра, достигающаяся упорными тренировками.
Для тех, кому мало одной-двух моделей поведения внутри игры, существует EvE Online, грандиозная не только по масштабу вселенной, но и по предлагаемым возможностям. В этой игре позволено заниматься войной, экономикой, освоением космоса, и еще десятком вещей, каждая из которых представляет собой полноценную составляющую игрового процесса. Здесь нет какого-то одного вида деятельности, общего для всего сервера. Можно копать руду, можно выполнять агентские миссии, можно охотиться на галактических пиратов, можно грабить корованы. Игроки придумывают и воплощают в жизнь самые смелые и необычные начинания – недаром крупнейшую аферу в истории многопользовательских компьютерных игр провернули именно в EvE Online. Мошенник выстроил настоящую финансовую пирамиду и скрылся с игровой наличностью, к ужасу и негодованию обманутых вкладчиков. Однако даже такую свободу стоит назвать хотя и беспрецедентной, но не полной. Любая MMORPG, как и всякая компьютерная игра, представляет собой набор запрограммированных возможностей. И научиться танцевать нельзя даже в EvE Online.

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Heavy Weapon ★★★★½

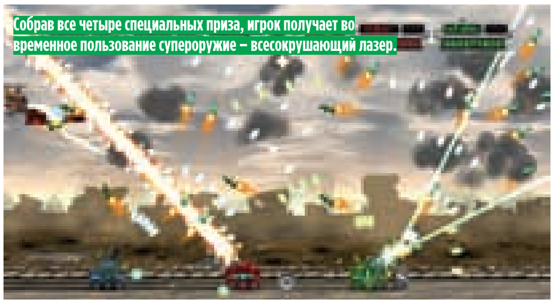
XBLA КЛАССИКА

Жанр: shooter.scrolling.horizontal.2D | Издатель: PopCap | Разработчик: PopCap | Размер: 90 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

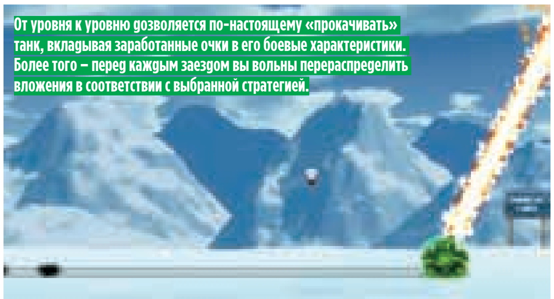
Евгений Закиров zakirov@gameland.ru

Атомный танк, способный одинаково эффективно бороться как с авиацией, так и с наземной техникой, был изобретен в стране, «название которой не раскрывается», для борьбы с Красной Армией. Универсальная боевая машина в состоянии сражаться с превосходящими силами противника, обладает маневренностью легкого джипа, скорострельностью зенитных орудий и боевой мощью атомной бомбы. Этот танк нельзя найти в музее, его бесполезно искать в энциклопедиях, и даже запрос в Google ни к чему не приведет. Зато посмотреть на него и попробовать себя в роли танкиста можно и нужно в Heavy Weapon – игре, созданной латвийскими разработчиками сначала для PC, и уже позже перенесенной на просторы XBLA, где она до сих пор остается одним из самых популярных развлечений.

Танк свободно перемещается по плоской локации левым аналоговым стиком, правый же отвечает за направление стрельбы. Сюжетная кампания и мультиплеерные режимы не имеют принципиальных различий: и там, и там на танк нападает авиация противника, от которой несчастному приходится отстреливаться. Уклоняясь от вражеских бомб и давая ответный залп по бомбардировщикам, важно не промахнуться и не сбить самолет снабжения, сбрасывающий вам в помощь всяческие приятные бонусы, вроде усовершенствованного оружия, брони или атомной бомбы. Совместное прохождение миссий, которых всего насчитывается 19, нисколько не упрощает игровой процесс. Когда обстрел ведется со всех сторон, приходится заботиться не о количестве собранных очков, а о том, как дожить до конца уровня и пережить встречу с боссом. На «бесконечном» уровне в онлайне присутствует, например, такой режим, где отряд воскрешается автоматически, пока хотя бы один танк исправен – отличная тренировка для тех, кто не хочет подводить напарников в совместных прохождениях. Жаль только, что «настоящий» со-ор возможен лишь за одной приставкой: Xbox Live пригодится лишь в дополнительных внесюжетных режимах. И это, в общем, единственный заметный недостаток Heavy Weapon.



Собрав все четыре специальных приза, игрок получает во временное пользование супероружие – всесокрушающий лазер.



От уровня к уровню дозволяется по-настоящему «прокачивать» танк, вкладывая заработанные очки в его боевые характеристики. Более того – перед каждым заездом вы вольны перераспределить вложения в соответствии с выбранной стратегией.

Roogoo

PC/XBLA АНОНС

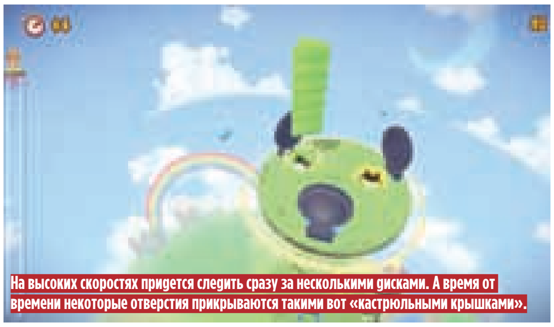
Жанр: special.puzzle | Издатель: SouthPeak Interactive | Разработчик: SpiderMonk | Дата выхода: июнь 2008 года

Алексей «3erglinG» Косожихин

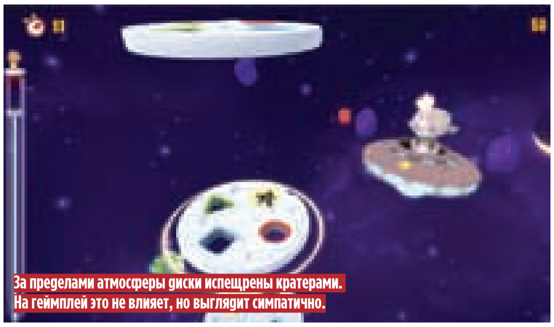
«Все гениальное – просто» – видимо, таким лозунгом руководствовались разработчики из SpiderMonk, когда поставили себе задачу найти идею для будущего Roogoo. И они не прогадали – новинка имеет все шансы стать настоящим хитом XBLA. В самом деле, с первого взгляда игровые принципы как будто содраны с популярной игрушки для младенцев: на планету падают метеоры определенной формы (круг, квадрат, звезда и так далее), задача игрока – пропустить их через вращающиеся диски, в которых проделаны соответствующие отверстия. Что может быть проще – вставить квадратный блок в квадратную дырку? Но за внешней простотой (если не сказать примитивностью), как это водится у самых хитрых разработчиков, спрятан многогранный и комплексный геймплей. Постепенно скорость падения блоков будет увеличиваться, появится все больше разных форм метеоров, а их прохождению сквозь дырки будут мешать всяческие препятствия. Например, через некоторые отверстия может пройти только определенное количество метеоров за раз – и пока не будут выполнены определенные условия, проход останется закрыт. А то вдруг нападут какие-нибудь ниндзя и закроют вообще все отверстия на диске – их придется заново пробивать, ускоряя падение блоков.

Конечно, в Roogoo не обойдется без мультиплеера. Помимо кооперативного прохождения, в котором двум игрокам придется «управлять одной машиной» (пока не совсем понятно, как это реализовано), ожидается возможность соревноваться в скоростном спуске метеоров. Сопернику можно мешать: специальной кнопкой мы сможем вызвать фиолетового монстра Meemoo, который блокирует определенные отверстия на «вражеских» дисках. Прогнать Meemoo можно так же, как и вышеупомянутых ниндзя – сильными ударами ускоренных метеоров.

Увлекательный геймплей в сочетании с простой и понятной идеей – вот чем постарается привлечь наше внимание Roogoo. И по множеству восторженных отзывов от тех, кому удалось сыграть в рабочую версию этого пазла, становится ясно, что этим летом нас ждет очень интересная игра.



На высоких скоростях придется следить сразу за несколькими дисками. А время от времени некоторые отверстия прикрываются такими вот «кастрюльными крышками».



За пределами атмосферы диски испещрены кратерами. На геймплей это не влияет, но выглядит симпатично.

PlayStation Store

Демоверсии:
- ALL Haze, 1.43 Гбайт
- US Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy, 1.61 Гбайт
- ALL Race Driver: GRID, 961 Мбайт
- US Dragon Ball Z: Burst Limit, 477 Мбайт
- EU Overlord Raising Hell, 857 Мбайт

Дополнения:
- ALL PixelJunk Monsters: Encore, 67 Мбайт, 100 руб.
- US Rock Band: Scene Pack 01 (Angels & Airwaves «It Hurts», Fall Out Boy «This Ain't A Scene, It's An Arms Race», Yeah Yeah Yeahs «Date with the Night»), 83 Мбайт, $5.49 или $1.99/шт.
- US Rock Band: Downloadable Tracks (Sonic Youth «Kool Thing», The Clash «Train in Vain (Stand by Me)», Blondie «Hanging on the Telephone»), $1.99/шт.
- EU Guitar Hero III: Legends of Rock: Muse pack («Exo-Politics», «Stockholm Syndrome», «Supermassive Black Hole»), 45 Мбайт, €3.99
- EU Guitar Hero III: Legends of Rock: Def Leppard pack («Nine Lives», «Photograph (Live)», «Rock of Ages (Live)»), €3.99
- ALL Everybody's Golf World Tour: «Gloria» character, 100 Кбайт, 35 руб.
- ALL Everybody's Golf World Tour: «Alex» character, 100 Кбайт, 35 руб.
- US Rocketmen: It Came From Uranus, 27 Мбайт, $4.99
- US Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore: 21 песня, $1.49/шт.
- RU High Velocity Bowling: Character – Mike, 40 Мбайт, 35 руб.
- RU Army of Two: SSC Challenge Map Pack, 378 Мбайт, 205 руб.



Haze
1.43 Гбайт

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- ALL Dragon Ball Z: Burst Limit, 479 Мбайт
- ALL Race Driver: GRID, 795 Мбайт
- US Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy, 1.24 Гбайт

Дополнения:
- ALL TimeShift: Futures-Past Multiplayer Map Pack, бесплатно
- US Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore: 19 песен, 120 MP/шт.
- US Rock Band: Downloadable Tracks (Sonic Youth «Kool Thing», The Clash «Train in Vain (Stand by Me)», Blondie «Hanging on the Telephone»), 160 MP/шт.
- US Rock Band: Scene Pack 01 (Angels & Airwaves «It Hurts», Fall Out Boy «This Ain't A Scene, It's An Arms Race», Yeah Yeah Yeahs «Date with the Night»), 440 MP или 160 MP/шт.
- ALL Guitar Hero III: Legends of Rock: Muse pack («Exo-Politics», «Stockholm Syndrome», «Supermassive Black Hole»), 500 MP



Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
1.24 Гбайт

Новости

Алексей «3erglinG» Косожихин 3ergling@gmail.com

По информации от инсайдеров, проскользнувшей на одном из форумов PS3, в июне нас ожидает обновление прошивки до версии 2.40. Что интересно, нам опять обещают появление «системы трофеев», которая потом трансформируется в «комнату с трофеями» с выходом Home. Это было бы просто очередным слухом, но на официальной страничке готовящейся к выходу PixelJunk Eden в списке фич была замечена строчка «Trophy Support» – поэтому пользователи PS3 теперь имеют полное право надеяться на систему ачивментов, вроде той, которой давно пользуются обладатели Xbox 360.

Grand Theft Auto IV, по последним сводкам с мультиплеерного фронта, крепко обосновалась в качестве лидера на Xbox Live. На это ей потребовалось меньше недели. Для сравнения, у предыдущего чемпиона – Call of Duty 4: Modern Warfare – ушло несколько месяцев на то, чтобы на непродолжительное время свергнуть с трона Halo 3. А вот у владельцев PS3-версии игры не все так гладко – на старых 60-гигабайтных моделях приставки игра может зависнуть в самый неподходящий момент. Наспех выпущенный патч практически не исправил ситуацию, на данный момент ходят слухи о скором выпуске второй заплатки.

PS Store может в скором времени получить отдел с ТВ-шоу. Дело в том, что в одном из свежих рекламных роликов PS3, рассказывающем о возможностях приставки, был замечен промелькнувший экран PS Store с эмблемами таких телеканалов, как MTV, Cartoon Network и Discovery Channel. Стоит отметить, что Xbox Live Video Marketplace, запущенный еще в ноябре 2006 года, пользуется у владельцев приставки Microsoft большой популярностью.

Audiosurf, музыкальный шедевр со Steam, получил обновление под названием FM Update. Оно добавляет поддержку last.fm, возможность оставлять комментарии к записям в таблице рекордов и использовать игру в качестве музыкального визуализатора. Также добавлена поддержка модификаций, некоторые из которых уже доступны для скачивания.

SCEE объявила, что Siren Blood Curse будет доступна в Европе в качестве эпизодического скачиваемого контента уже этим летом. Сюжет сериала начинается с того, что американская ТВ-группа приезжает в заброшенную японскую деревушку исследовать легенду, связанную с происходившими там тридцать лет назад человеческими жертвоприношениями. Уже запланировано 12 эпизодов, но пока не объявлено, с какой периодичностью они будут выходить.

В Сети появился неофициальный список нововведений из будущего обновления дашборда Xbox 360. Голосовая конференция на четырех человек, поддержка аудиоподкастов, возможность вынести из списка игры с gamerscore, равным нулю, бэкапить игры на жесткий диск – это далеко не все из гигантского списка. К сожалению, Microsoft полностью отрицает то, что этот список имеет какое-то отношение к запланированным обновлениям.

Sony объявила, что отныне инструментарий разработчиков игр для PS3 включает в себя средства для работы с видеосервисом Youtube. Разработчики смогут включать в игры возможность снять игровое видео и отправить его на Youtube, не прибегая к каким-то особым ухищрениям. Первой ласточкой среди подобных игр стала Mainichi Isshou, японский полуновостной проект.

Zombie Wranglers

XBLA **АНОНС**

Жанр: **shooter.third-person** | Издатель: **Vivendi Games** | Разработчик: **Frozen Codebase** |
Дата выхода: **III квартал 2008 года** Алексей «3erglinG» Косожихин

Zombie Wranglers – шутер от третьего лица с кооперативным уклоном, целиком посвященный отстрелу зомби. Управляя одним из четырех шальных подростков, нам предстоит квартал за кварталом очищать небольшой городок от толп мертвяков. Арсенал каждого персонажа состоит из оглушающей ближней атаки, специального пылесоса, способного всасывать в себя зомби, оружия дальнего боя и действующей на целую толпу врагов зомбомбой. Захваченный армией зомби город состоит из трех районов по пять уровней, с особым мини-боссом в конце каждого. Конечно, разработчики обещают наполнить игру самыми разными типами врагов – на охоту за нашими мозгами выйдут зомби-скейтбордисты, зомби-гопники и даже зомби-асфальтоукладчики. Из упокоенных врагов будут вываливаться зомбаксы (сумма зависит от типа оружия – больше всего зомбаксов положено от убийства пылесосом), которые можно потратить в магазинах на разные бонусы. Использование бонусов, в свою очередь, приведет к уменьшению количества очков в конце уровня, что неблагоприятно скажется на онлайн-рейтинге. Игра на одной консоли позволит пригласить трех друзей для совместного (или соревновательного) упокоения мертвечины.
Единственное, что нас расстраивает – это графика. Не сказать, конечно, что она плоха – но до сих пор «мультяшная» технология cel-shading и зомби не больно-то уживались друг с другом. Остается заметить, что Zombie Wranglers подозрительно напоминает зомби-экшн годовалой давности Monster Madness. Будем надеяться, ей повезет больше.

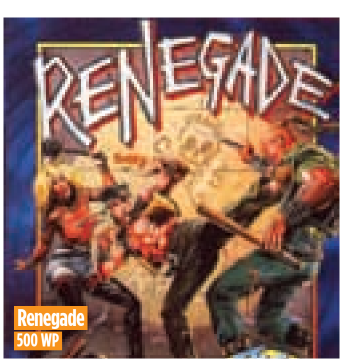


РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
- **Street Skater, €3.49**
- **Command & Conquer: Red Alert, €3.49**

Xbox Originals:
- **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse, 1.92 Гбайт, 1200 MP**
- **Gauntlet: Seven Sorrows, 1.17 Гбайт, 1200 MP**

Virtual Console:
- **EUR/ Cho Aniki, TurboGrafx-16, 900 WP**
- **Metal Slug, Neo Geo, 900 WP**
- **Break In, TurboGrafx-16, 700 WP**
- **Puyo Puyo 2: Tsuu, Sega Megadrive, 900 WP**
- **Star Parodier, TurboGrafx-16, 900 WP**
- **Digital Champ: Battle Boxing, TurboGrafx-16, 700 WP**
- **Gley Lancer, Sega Megadrive, 900 WP**
- **Pokemon Puzzle League, Nintendo 64, 1000 WP**
- **Renegade, NES, 500 WP**



Renegade
500 WP

Assault Heroes 2 ★★★★

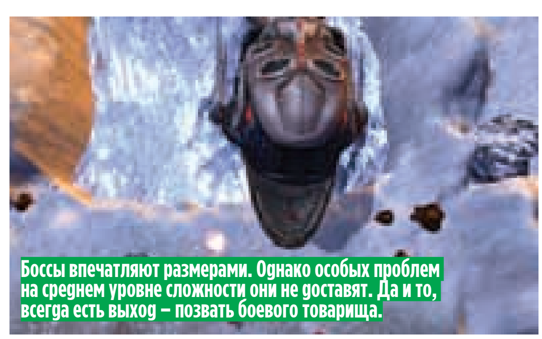
XBLA **НОВИНКА**

Жанр: **shooter.scrolling.vertical.3D** | Издатель: **Sierra Online** | Разработчик: **Wanako Studios** | Размер: **96 Мбайт** | Зона: ALL | Цена: **800 MP** Евгений Закиров

Перед выходом Assault Heroes 2 издатель снизил в два раза цену на первую часть. Таким образом, все желающие могли ознакомиться с «классикой» XBLA и, посмотрев затем красочный трейлер, решить для себя, стоит ли обращать внимание на сиквел. Загвоздка в том, что Assault Heroes 2 очень похожа на предшественницу – она копирует буквально все ее элементы, но дополняет и расширяет их, чтобы не показаться неоправданно дорогущим дополнением. Как и раньше, игрок управляет юрким багги, что катается по разным локациям и стреляет во все, что движется. Или стоит на месте. Жертвами зачистки нередко оказываются полностью разрушаемые объекты, вроде камней, деревьев, домиков: если стрелять во все подряд, отбиваясь от крошечных, почти незаметных солдатиков, то с большой вероятностью уровень окажется в руинах. На багги навешено четыре типа оружия (к прошлогодним трем добавился «морозомет»), каждому из которых можно найти парочку апгрейдов. Вдобавок позволяется использовать атомную бомбу, мгновенно зачищающую локацию от назойливых противников, и гранаты, которыми очень удобно разрушать вражеские укрепления. Время от времени игроку предлагают пересесть из багги в вертолет, танк или гигантского шагающего робота. Такой возможностью пренебрегать не стоит, пусть малина долго и не продлится – перед боссом или концом уровня обязательно появятся преграды, предолеть которые на чудотехнике не выйдет. Боссы в Assault Heroes 2 отличаются завидной живучестью, однако палитра их атак примитивна, и на среднем уровне сложности Гигантский Вражеский Скорпион не представляет серьезной угрозы. Отчасти – из-за того, что теперь броня подбитой машинки восстанавливается быстрее (около трех секунд), да и сам багги воскрешается заметно шустрее.
Прохождение сиквела можно растянуть с трех часов, если играть с другом, до шести, если проходить одному и изучать дополнительные подуровни, где герой бегает на своих двоих и не может использовать никакую технику. На высокой сложности путешествие становится в несколько раз опаснее, что заставляет задуматься о со-ор мультиплеере. Помощь напарника и лишней не бывает!

Многие противники погибают с первого же попадания, поэтому внезапно возникший на локации хаос очень просто устранить.





Боссы впечатляют размерами. Однако особых проблем на среднем уровне сложности они не доставят. Да и то, всегда есть выход – позвать боевого товарища.

Assault Heroes 2 состоит из нескольких тематических игровых зон. Противники, что характерно, везде разные – где-то бегают огромные слоноподобные роботы, где-то обвешенная взрывчаткой пехота-камикадзе. Можно встретить даже динозавров. Тактика борьбы со всеми одинаковая: здесь нужно сначала стрелять, и уже потом думать, в кого и зачем, и не лучше ли было бы использовать огнемет.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

$30 тысяч за каждый пиратский фильм

Похоже, для файлообменных сетей наступают совсем уж черные времена. По крайней мере, для базирующихся в США – после более чем двухлетнего разбирательства суд города Лос-Анджелеса обязал Valence Media, именно этой компании принадлежал провинившийся и закрытый торрент-трекер TorrentSpy, выплатить по $30 тыс. за каждый из без малого 4 тысяч пиратских фильмов или сериалов, обнаруженных в ходе следствия. Таким образом, итоговая сумма штрафа превысила $110 млн.

Напомним, что преследование трекера началось еще в феврале 2006 года, когда могущественная Американская ассоциация кинопроизводителей (Motion Picture Association of America) через суд обязала руководство TorrentSpy (**http://www.torrentspy.com**) сохранить и в 14-дневный срок выдать информацию о своих посетителях и их запросах. Вместо этого отчаянные «пираты» уничтожили имеющуюся у них базу логов, чем спасли конкретных граждан от претензий MPAA.

В марте этого года трекер прекратил работу, пояснив, что закрытие – это сознательное решение администрации ресурса, а не мирный договор с правообладателями или судебная санкция. И вот теперь в деле поставлена финальная точка – громадный штраф, скорее всего, разорит Valence Media.

Mail.Ru занялась казуалами самостоятельно

Компания Mail.Ru запустила бета-версию платформы мини онлайн-игр Mgames (**http://mgames.mail.ru**). Об этом в своем ЖЖ (**http://madsad.livejournal.com/62851.html**) сообщил Алексей Садонов – бывший руководитель Rambler-ICQ, а ныне – глава игрового направления в Mail.Ru.

Mgames работает на технологии Flash, однако, как отмечает портал «Вебпланета» (**http://webplanet.ru**), в отличие от других печально известных образчиков, выглядит весьма приятно, да и в управлении прост.

Пока пользователям доступны шесть многопользовательских игр: маджонг, подкидной дурак, аркада снежки, «Косможестянка» (тетрис), «Лаб. Монстры» (аналог Lines) и бильярд «Восьмерка». Количество игроков – от двух до шести, работает онлайновый чат, ведется рейтинг зарегистрированных пользователей. В будущем, естественно, планируется расширение списка игр – на стартовой страничке оставлено место как минимум еще для 10 проектов.

«Мы превращаем компьютер в игровую консоль, дающую пользователям возможность играть и общаться между собой. Каждому входящему на проект доступен список соперников, готовых сыграть в конкретную игру», – рассказывает Садонов.

По его словам, проект целиком был сделан силами сотрудников Mail.Ru, без привлечения сторонних специалистов, тем самым компания подтверждает свои амбиции в качестве самостоятельного игрока на рынке онлайновых игр.

Интеграция сервиса с остальным функционалом Mail.Ru в бета-версии не предусмотрена: ссылки связывают MGames лишь с игровыми проектами компании, но ни разу не сообщают случайно зашедшему пользователю о всех возможностях материнского портала.

Сайт снабдит видеофайлом PSP или КПК

Компания Movavi запустила онлайновый сервис для конвертации видео и аудио Movavi Online Converter (**http://online.movavi.ru**). Он представляет собой сетевую и бесплатную версию видеоконвертера Movavi, который предлагается за 499 руб.

Movavi Online достаточно функционален – новый сервис позволяет загружать видеоролики с локального диска или популярных видео-хостингов, таких как YouTube и RuTube, конвертировать, а затем скачивать клипы в нужном формате для просмотра на компьютере или мобильном устройстве (поддерживается iPod, PSP, iPhone).

Ограничение одно – не более 5 файлов, до 10 минут и размером до 100 Мб. Зато есть место творчеству – доступна функция объединения нескольких небольших роликов в один фильм или извлечение звуковой дорожки из любого видеоролика.

Movavi Online Converter достаточно дружелюбен к пользователям – не требует установки дополнительных программ или кодеков на компьютер, оплаты за использование или просмотра рекламных объявлений. О завершении конвертации и возможности скачать готовый файл пользователя уведомляют по электронной почте.

«Некоторое время назад мы запустили аналогичный сервис для англоязычных пользователей. Статистика говорит о высоком интересе к нему, поэтому было принято решение о создании мультиязычных версий», – поясняет Наталья Худякова, коммерческий директор компании Movavi.

Музыка на Рабочем столе

С декабря прошлого года в Рунете работает музыкально-социальная сеть «Веборама» (**http://www.weborama.ru**) – отечественный аналог зарубежных сервисов, в которых исполняемые композиции автоматически подбираются под настроение посетителей. Главное отличие «Веборамы» – наличие не только музыки, но и фотографий, из которых можно генерировать занятное слайд-шоу.

Сервис интерактивен: зарегистрированный пользователь загружает на сайт коллекцию аудио и видео, привязывает песни и картинки к настроениям и жанрам, а все остальные слушают, смотрят и оценивают. Для прослушивания достаточно выбрать оттенок настроения на цветном круге, нажать на кнопку «играть» – и зазвучит музыка с нужной эмоциональной окраской (впрочем, искусственный интеллект угадывает не всегда, так что плейлист можно составить и откорректировать вручную).

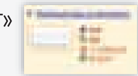
Не так давно «Веборама» предложила новую версию «открепленного» плеера, с помощью которого стало возможным слушать музыкальные композиции не только на сайте. Новый виджет (**http://www.weborama.ru/flash/player**) позволяет «перетащить» плеер на Рабочий стол Windows, а затем, не заходя на сайт, прослушивать треки, создавать и редактировать список воспроизведения, осуществлять поиск и общаться с коллегами по социальной сети.

«Идея такого плеера лежала на поверхности, ее нам подсказали блоггеры и журналисты, которые тестировали сайт «Веборама» во время его запуска зимой», – говорит менеджер по развитию проекта Артур Шимунов.

Отметим, что посетители этой соцсети на самом деле… опередили разработчиков и раньше создали собственную версию «отвязанного» плеера. Скачать AIRama можно с сайта ее разработчика – **http://ustore.ru/airama**.

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Компьютеры и Интернет»
http://blogs.mail.ru/community/compi



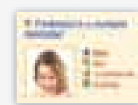
Кому читать:
тем, кто читает наш «Уголок новичка», а ему все мало.

Сообщество онлайновых экспертов, ЧАВО, тусовка техно-гиков, место, где рады новичкам, – все эти описания верны для коллективного блога «Компьютеры и Интернет». Тут отвечают на почти любые вопросы – как сделать сайт, почему скрипит ноутбук, как установить Линукс и даже собирают самые смешные статусы в ICQ («статус» – это иконка рядом с ником в контакт-листе).

Сообществ такого рода в Сети хватает, чем же привлекли «Компьютеры и Интернет» свои 23 тысячи участников? Наверное, тем, что сегодня тут явный переизбыток экспертов, они буквально выпрашивают вопросы у неопытных пользователей и разрываются от желания помочь (пусть это не всегда удается).

Новички и неопытные пользователи, где еще вы найдете такое райское местечко?..

«Развлекуха»
http://blogs.mail.ru/community/fun



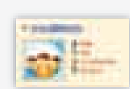
Кому читать/писать:
тем, кто готов подарить улыбку другим и получить ее обратно.

«…Превед! Здесь публикуются приколы, загадки и розыгрыши. Афтар жжот! Вступайте, тут весело!..»

Как видите, основное содержание проекта и его отличительные особенности можно уложить буквально в несколько фраз. Для просмотра записей сообщество требует регистрации и таким нехитрым образом сюда заманили более 35 тысяч пользователей. Как только вы вольетесь в «стройные ряды», станет доступен «архивчег» из примерно 300 записей.

Что про него сказать? Смешно, порой – чертовски смешно, порой – откровенно убого. В основном фото- и видеоприколы, а также анекдоты, собранные из разных уголков Сети. Пока не посмотрите весь архив (он, кстати, регулярно пополняется) – гарантирую, не успокоитесь.

Агент@Mail.Ru
http://blogs.mail.ru/community/agent



Кому читать/писать:
тем, кто обожает сервисы Mail.Ru.

Увы и ах, почти 70% обитателей Рунета люди неверные – помимо «Агента», они пользуются еще одной или даже двумя службами мгновенных сообщений. Лишь 23% верны исключительно Mail.Ru. По крайней мере, о таком положении вещей свидетельствуют данные опроса, проводимого этим коллективным блогом.

Впрочем, считать сообщество по-настоящему «коллективным» было бы не совсем корректно. Блог, скорее, выполняет функцию службы технической поддержки Агент@Mail.Ru во всех его ипостасях (веб, мобильный и т.п.) и, по совместительству, других сервисов Mail.Ru.

Что приятно, на вопросы почти 19 тысяч участников тут отвечают быстро и квалифицированно. К собственному стыду, лишь из этого блога я впервые узнал, как удалить «Мой мир» («Мой мир» – «Настройки» и внизу страницы кнопка «Удалить свой мир»). Ну а про Агент@Mail.Ru все расписано очень подробно – как удалять контакты и к чему это приводит, как менять фотки, проверять почту по двум записям на одном компьютере и так далее.

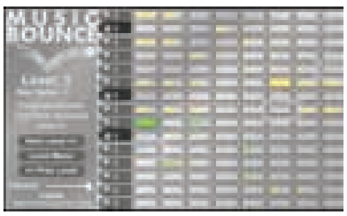
Мини-игры. Наш выбор

В СЕТИ ПОЛНО «МУСОРНЫХ» ИГРОСАЙТОВ, СОЗДАННЫХ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ТРАФИКА И ПРОДАЖИ МЕСТА ПОД РЕКЛАМУ. И ЕСТЬ ЛИШЬ ПАРА МЕГА-ПОРТАЛОВ, КУДА СЕРЬЕЗНЫЕ ФЛЭШ-ПРОГРАММИСТЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫКЛАДЫВАЮТ СВОИ ИГРЫ. В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ – ПОСЛЕДНИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ НОВИНКИ.

MUSIC BOUNCE

http://www.newgrounds.com/portal/view/438460

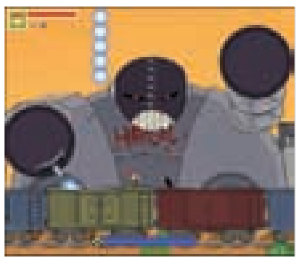
Второе место в ежедневном рейтинге Newgrounds в мае – отличный показатель для новинки, учитывая, что в день тут бывают десятки поступлений. Игра очень необычная – если правильно (с учетом темпа и местоположения) открыть «порталы» слева, то вылетающие шарики сыграют мелодию!



PICO BLAST

http://www.newgrounds.com/portal/view/437352

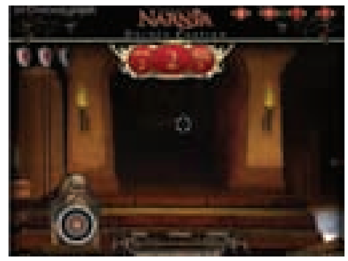
Пятое место в еженедельном рейтинге в мае и третье в январе – результаты типичной флэш-аркады на Newgrounds впечатляют. Секрет прост – встречи с боссами проходят буквально через уровень, и каждый раз это серьезное испытание (автору даже пришлось выпустить патч, ослабивший боссов).



NARNIA PRINCE CASPIAN

http://www.miniclip.com/games/narnia-prince-caspian/en

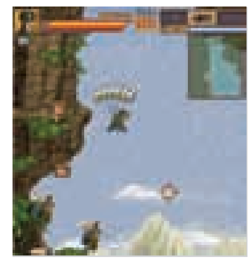
Промо-игры – неотъемлемая часть рекламной кампании любого продукта, включая голливудские фильмы. Вот и эта флэшка рекламирует очередную серию «Хроник Нарнии» на популярном портале Miniclip. Задача игрока – перестрелять за отведенное время вражеские мишени, не задев своих.



CANYON SHOOTER

http://www.miniclip.com/games/canyon-shooter/en

Canyon Shooter пополнил коллекцию Miniclip лишь в прошлом месяце. Однако даже за столь короткий срок он отвоевал 2-е место в рейтинге, уступив лишь эксклюзивному и многопользовательскому Club Penguin. Игроку необходимо проникнуть в каньон и пробиться ко дну через сонм врагов.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 73 блог-хостинга).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(37 тыс. записей/день, -11 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(37 тыс. записей/день, без изменений)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(33 тыс. записей/день, +13 тыс.)
4.	Beon.ru	http://beon.ru	(7 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(6 тыс. записей/день, без изменений)
6.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Jamango	http://jamango.ru	(3 тыс. записей/день, new!)
8.	Blogger.com	http://blogspot.com	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)

Спам – за 30 лет 90%

Наверное, все уже знают, что первое нежелательное рекламное сообщение по электронной почте («спам») было отправлено 3 мая 1978 года. В этот день 400 абонентов военной электронной сети Arpanet получили письма от производителя настольных компьютеров DEC с приглашением на презентацию нового оборудования.

Но лишь в 90-е годы, с массовым распространением Интернета, миллионы пользователей на себе почувствовали, что такое массовый «спам» (так в 1993 году назвали «электронный мусор» в честь навязчиво рекламируемой свиной тушенки SPiced hAM). Сегодня доля спама в электронной корреспонденции в глобальном масштабе доходит до 85-90%. Россия не исключение. По данным яндексовой «Спамобороны» (**http://mail.yandex.ru/dynamic/spam_activity.gif**), рассылки и спам составляют 70-88% всех электронных посланий Рунета. Причина растущей популярности спама – его работоспособность. Увы, интернетчики читают рекламные письма и пользуются предлагаемыми услугами, покупают товары, заходят на порносайты и т.д.

В силу более глубокого проникновения Интернета основная часть спама исходит с территории США (28.4%), на втором месте – Южная Корея (5.2%), на третьем – Китай (4.9%), Россия – на «почетном» четвертом месте с 4.4% мирового «электронного мусора».

Докажи, что ты человек. Если сможешь…

Всем нам не раз приходилось проходить тест Тьюринга, убеждая администраторов сайтов, что мы люди, а не роботы. Обычно это выглядит как зашумленная и искаженная картинка с цифрами или буквами (CAPTCHA), которые надо суметь разглядеть, понять и ввести в форму. CAPTCHA – основной инструмент противостояния автоматической регистрации, скачиванию файлов или публикации комментариев. Современные системы распознавания текста достигли таких высот, что, применяя их алгоритмы, программисты-любители создали утилиты, способные распознавать CAPTCHA не хуже (порой – лучше) человека. Неудивительно, что поиск новых вариантов теста Тьюринга продолжается. Одним из последних достижений стала система Imagination, предложенная специалистами Пенсильванского университета (США).

Ученые с гордостью сообщили, что их новый двухуровневый тест гарантированно отличает роботов от людей. Потенциальному «человеку» сначала необходимо щелкнуть мышкой в центре любой из шести-восьми картинок, составляющих зашумленный коллаж. Затем, если первый этап пройден, «получеловеку» показывают объект на искаженном фото и просят выбрать из предложенного списка (на английском) наиболее подходящее описание. Любой гуманоид может попытаться пройти этот тест, зайдя на специальную страничку – **http://www.alipr.com/captcha**. Признаюсь, у меня получилось с третьего раза.

Теперь самое смешное. Новый тест еще не был «принят в эксплуатацию», как в его надежности появились сомнения. Посеял их наш соотечественник, скрывшийся под ником «Вася». В его блоге (**http://alego.slv.ru/58228.html**) приведен листинг несложной программы-бота, которая распознает новые CAPTCHA быстрее (и надежнее?!..) рядового человека… СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 6.0

MIST

ЖАНР: action/MMORPG
РАЗРАБОТЧИК: анонимные авторы
ОНЛАЙН: http://www.mist-game.ru

Mist появился на игровой сцене Рунета лишь прошлой осенью, и потому нам доступны не все обещанные опции. «На прием» работает всего один город, поэтому, независимо от выбора расы при регистрации, персонаж появится в Белонге. Перемещаться по нему поможет интерактивное меню – в верхней части интерфейса есть названия локаций, щелчок по которым переносит в соответствующую часть города.

Новичок 1 уровня получает в распоряжение учебный меч и щит (не забудьте их надеть, иначе они бесполезно проваляются в «Рюкзаке»). Показателей у персонажа всего три – жизнь, мана и очки опыта. Первые два параметра определяются исходной статистикой и начальным распределением трех дополнительных очков по типичным RPG-характеристикам: «Сила», «Ловкость», «Выносливость» и «Интуиция». Впоследствии бонусные очки (получаем каждые 15 уровней) можно перераспределить у Костоправа – бесплатно, но только раз в 14 дней. Очки опыта мы будем добывать в поединках с другими игроками, NPC или квестов, увы, в Mist'е нет (пока?).

Боевка производит двоякое впечатление – удручающее однообразие и монотонность сражений (пошаговые удары и блоки с контролем времени на ход), компенсирует еле уловимый тактический момент, присутствующий в дуэлях и массовых боях (отступление, перегруппировка, атака самого сильного соперника двумя бойцами и т.д.).

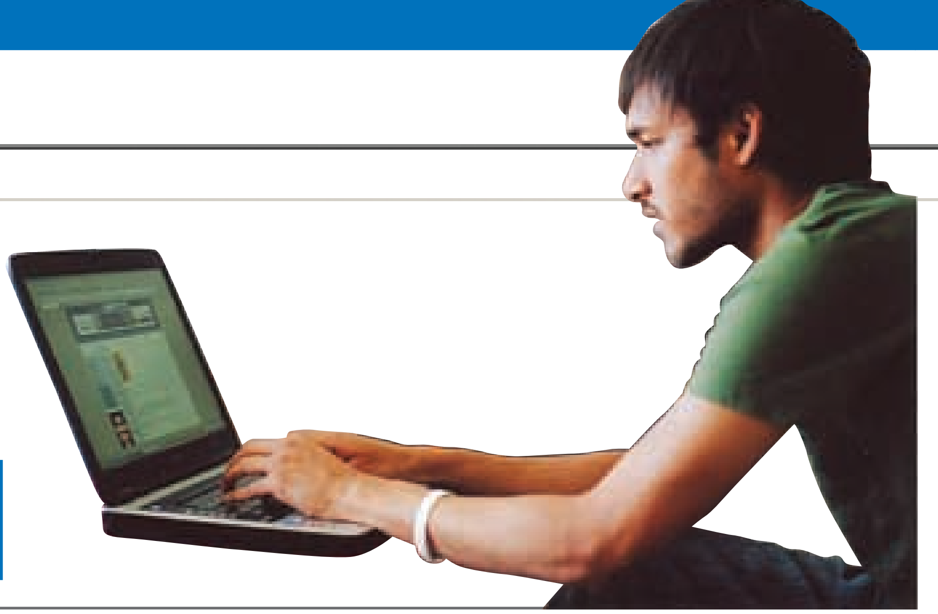
Звучит заманчиво? Не обольщайтесь.

Как только вы попадете в «Замок поединков» (основное местонахождение персонажей в игре), появится выбор – дуэли, групповые и хаотические бои, а также бои с тенями. Поединки отличаются как размером полей (гексагональная сетка 3х5, 5х7 и т.п.), так и способом формирования противостоящих сторон. С дуэлями все однозначно «по определению». В групповом бою вы сами выбираете, на чью сторону встать. В хаотическом – сервер случайным образом формирует две примерно равные по силам команды. Потом соперники гоняются друг за другом по полю, стараясь побыстрее завалить самого сильного врага.

Результат победы – очки опыта (всегда) и «фишки за доблесть» (в хаотическом или групповом бою). Первые идут на повышение уровня, а вторые позволяют улучшить экипировку (через покупку камней-самоцветов в магазине и «заточку» вещей в «Ковчеге Созидания» на Рынке). Для обзаведения лучшим обмундированием понадобятся деньги (их три вида: медные, серебряные и золотые монеты), но получите вы их только после взятия очередного подуровня («апа») или уровня (http://www.mist-game.ru/library/experience.html).

Вот, собственно, и вся забава. Высокоуровневым персонажам скрасят жизнь кланы (есть рейтинг), договора, в том числе и на платное вмешательство в бой на стороне Заказчика, и сознательно прокачиваемая специализация («крит» – пока рулят именно эти специалисты, «танк» или «уворот»).

Спам атакует, а мы не сдаемся





Автор:
Елена Гулькина

С каждым днем все большее количество людей сталкиваются с непрошеной корреспонденцией рекламного характера, так называемым спамом. Многие пользователи просто удаляют его вручную, относясь к нему как к чему-то обыденному и привычному. Казалось бы, эти письма не приносят вреда, кроме того, что надоедают. На самом деле, это не так. Они наносят урон, причем, вашим же письмам и кошельку. Как с этим бороться? Немного терпения, и вы все узнаете, ведь появление самого термина «спам» не менее интересно…

История появления спама

В далекие 1930-е годы у одной из американских фирм скопилось огромное количество мяса третьей свежести. Я с трудом себе представляю третью свежесть, но оказывается, и такая бывает. По откликам тех, кто его пробовал, аппетита оно не вызывало. Из этого мяса делали консервы, которые назывались SPiced hAM (ветчина с приправами), сама фирма придумала слово «spam» и зарегистрировала. Консервов было огромное количество, американцы не могли осилить весь запас, поэтому часть отдали американскому флоту, который, в свою очередь, передал львиную долю дружественным странам по лендлизу. В послевоенной Англии, во время экономического кризиса, спам был основным продуктом питания англичан.

Самыми первыми спамерами были Лоренс Картер и Марта Сигел. В 1994 году (именно этот год часто считают датой рождения спама) с помощью perl-скрипта они наводнили Интернет рекламой своих услуг. Несмотря на смекалку и вроде бы беспроигрышный вариант рекламы, они не добились своей цели, так как вызвали бурю негодования. Конечно, их вариант спама был нацелен на интернет-форумы и конференции, а не на личные e-mail-адреса, но даже такая форма сделала их антигероями.

В нынешнем понимании слово спам стало употребляться, когда рекламные компании начали публиковать в новостных конференциях Usenet свои рекламные объявления. Продолжалось это недолго, так как в то время эта сеть была не столь велика. Технологии того времени предусматривали любую фильтрацию сообщений, и администраторы конференций просто удаляли спам ранее, чем он достигал большого числа людей. Но спамеры не отчаялись и придумали другой способ отправки рекламы – по группам адресатов.

Вред, который наносит спам

Как уже было сказано, спам отнюдь не безвреден. Большое количество рекламной корреспонденции может привести к перегрузке каналов и серверов провайдеров. Это может повлиять на скорость получения почты, которую мы порой с нетерпением ждем. Дело в том, что большой объем почты перегружает каналы и сервера почтовых сервисов, в связи с чем они работают медленнее. Для людей, имеющих тариф с лимитом времени, это ударит по карману, так как почта будет приходить с большим запозданием. Кроме того, спам «съедает» трафик, принося, опять же, денежные убытки. Это может казаться выгодным провайдерам, но отнюдь не так. Из-за больших нагрузок приходится покупать новое оборудование и тратить деньги и время на установку систем защиты от спама. Все эти операции зачастую не окупаются. И венец деятельности подобных писем – трояны, вирусы-шпионы и прочие вредоносные программы. При этом сами же спамеры практически не платят за отправку писем.

Как быстрее стать жертвой спамеров

Как спамеры получают ваш почтовый адрес? Существует несколько специфических ошибок, которые совершают огромное число людей. Чтобы «притянуть» к себе нежелательную рассылку, можно сделать хотя бы одну из следующих вещей:

- завести себе один почтовый адрес и для работы, и для личных целей. Это приведет к тому, что он будет просто ломиться как от «Американского английского», так и от «Как заработать деньги быстро?»;
- зарегистрироваться на сомнительных сайтах (чаще всего это сайты с бесплатной музыкой или фильмами), где нужно обязательно указать свой e-mail адрес. Такие сайты очень часто просто продают свои базы данных спамерам. Кстати говоря, это самый простой и массовый способ получения адресов;
- подписаться на рассылку порнофильмов. К сожалению, это типичная ошибка, после которой вас замучают предложением об увеличении, гм, самых важных органов для мужчин. Обычно рассылки порно-спама – самые настырные;
- ответить на спам с e-mail'а. Тем самым вы подтверждаете, что ваш адрес действительно существует и вы его регулярно просматриваете. Даже если в письме написано, что если вы перешлете это письмо туда и туда, вас оставят в покое – ничего подобного, это уловка, не попадайтесь;
- написать свой e-mail на стене популярного чата или блога. Популярный сайт «Вконтакте», предлагает вам возможность оставить ваш e-mail на стене для общего обозрения. Если вы это сделали, теперь ваш ящик – легкая добыча для спамеров;
- легкий вариант адреса – тоже слабое место. Дело в том, что зачастую спамеры пользуются так называемыми «словарными» программами, которые генерируют десятки тысяч всевозможных комбинаций букв и цифр, содержащихся в почтовых адресах. К примеру, director1@..., direktor1@.., такие адреса очень быстро просчитываются, и вы испытываете всю прелесть спамерский рассылки.

Сегодня существует статистика по количеству спама, проходящего через сеть. Ее, к примеру, можно посмотреть в электронном журнале «Спамтест». На данный момент самый низкий процент спама в апреле 2008 года – 68,6%, самый высокий – 93,9%. При всем этом частные компьютеры очень редко защищены от подобной рассылки. Это связано с несколькими проблемами: во-первых, люди просто не знают, как избавиться от этой напасти, или же отчаялись бороться. В любом случае ситуацию можно назвать катастрофической.



1 Spam protexx от Agava



2 Антиспам-модуль от the Bat!

Go

Есть еще весьма занимательный факт – спамеры, как и все, люди социальные, поэтому между собой общаются и обмениваются базами. Так что, если вы попали в лапы к одному «гаду», то непременно попадете еще к нескольким.

Как же с ним бороться?

Для почтовых сервисов спам – тоже огромная проблема. Чем больше объем непрошеной рекламной корреспонденции, тем больше люди раздражаются. Серверы работают медленнее, следовательно, почтовые сервисы теряют клиентов. Когда проблема стала особенно острой, программисты начали создавать базы адресов, откуда чаще рассылалась реклама. Так что первыми антиспам-фильтрами можно назвать черные списки IP-адресов. Подобные методы были неэффективны, так как спамеру сменить почтовый «ящик» ничего не стоило.

На данный момент почтовые сервисы предлагают антиспам-фильтры, которые настраиваются вручную и отсеивают часть непрошенной рекламы. Рассмотрим их подробнее.

«Черный список»

На каждом почтовом сервере есть так называемый «черный список», в который можно занести спам-адрес или даже доменные имена (***@inbox.ru**). На Mail.ru, к примеру, эту функцию можно настроить через настройки-фильтры и дальше уже просто указать то, что вам нужно. Такой вариант возможен, но его слишком легко обойти простым изменением адреса спамера. Кроме того, при блокировании доменных адресов встает вопрос о том, что в черный список могут попасть и добропорядочные пользователи почты.

«Белый список»

Он настраивается на почтовом сервере, все в том же фильтре. Есть несколько вариантов его настройки, наиболее часто встречающийся: если поле «тема» не содержит какого-то определенного словосочетания, к примеру «фильтр спам», то срабатывает поле «ответить автоматически», где отправителю приходит запрос о том, чтобы он в теме указал словосочетание. Как можно понять, это весьма неудобный фильтр для отправителя. Если вы ждете срочного письма, а человек его отправил и больше не заходил в почту, то письмо до вас не дойдет, пока тема не будет исправлена.

«Серый список»

Идея данного метода не нова и похожа на вышеописанные, которые направляют запросы неизвестным отправителям, требуя подтвердить намерение отправить письмо. Но у этой программы есть свое преимущество – она не требует вмешательства человека. Всю работу берет на себя программа, пересылающая почту. Чтобы не оказаться в «сером списке», требуется следующее условие: IP-адрес узла, пересылающего почту, адрес отправителя и получателя ранее встречались почтовой программе. Если хотя бы один параметр неизвестен, то она заблокирует сообщение и попросит передающую сторону отправить письмо повторно. Все программы для пересылки почты, соответствующие общепринятым стандартам, в течение некоторого времени будут повторять передачу сообщения. Как только отправка повторится, в следующий раз уже не придется ничего повторять. Большинство же спамерских программ не имеют такой функции или используемые ими серверы успевают за время задержки попасть в «чёрные списки». Такой метод дает широкие возможности, однако есть и свои минусы:

- могут ошибочно отсеиваться письма с серверов, не выполняющих рекомендации протокола повторить действие. В основном это сервера с рассылкой, на которые подписан пользователь. Такие адреса обычно заносятся в «белый список» вручную.
- задержка при доставке письма может достигать получаса (а то и больше), что может быть неприемлемо в случае срочной корреспонденции, хотя это только при первой отправке.
- программы спамеров тоже не стоят на месте и могут совершенствоваться.
- крупные почтовые службы делают рассылки с нескольких серверов с разными IP-адресами, и возможна ситуация, когда несколько серверов одновременно пытаются отправить одно и то же письмо. Это может привести к очень большим задержкам при доставке писем.

Несмотря на все эти ухищрения, борьба со спамом со стороны почтовых серверов не является полностью успешной. Методы фильтрации негибкие и возможно блокирование важной почты наряду с рекламой.

А как это работает?

Для более успешной борьбы со спамом стали использовать фильтры почтовых клиентов, к примеру, TheBat!, Mutt, Outlook Express, Mozilla Thunderbird и др. У них существуют более разнообразные и многочисленные методы борьбы со спамом, так как они построены на другом алгоритме.

Дело в том что ахиллесова пята всех спамеров – сами тексты. Не будут же «пираты» каждый раз набирать все заново, придумывая что-то иное, поэтому существуют шаблоны текстов. Фильтр распознает их и не дает проникнуть спаму. В данном случае есть довольно большой риск того, что нормальное письмо попадет под фильтр и его можно потерять. Для того чтобы снизить риск до минимума, придумали специальные антиспам-фильтры внутри самих почтовых клиентов.

Все фильтры построены на теореме Байеса. Эта теорема подразумевает статистические выводы на основе наблюдений. Надо заметить, что теорема Байеса пришла к нам из XVIII века и вряд ли ученый мог тогда предположить, что его труд ляжет в основу автоматического вычисления вероятности спам-письма. Само вычисление происходит таким образом: создаются частотные словари в процессе обучения фильтра. Самый первый архив, который ложится в основу обучения, – вручную отсортированные письма. Программа «проглатывает» их и вычисляет частотные словари, то есть учитывает, где и сколько раз повторялось то или иное слово. После суммирования и нормализации вероятностей решается судьба письма. По версии разработчиков, фильтр можно обучить так, что он будет останавливать 100% спама.

Для еще большей защиты устанавливают специальные утилиты – дополнительные фильтры для почтовых клиентов. Такие программы, к примеру, как PoPFile, SpamBayes, SPAMOED и проч. На сегодняшний день эти программы позволяют отказаться от всех других фильтров, так как являются наиболее чувствительными и прогрессивными. Подобные программы работают не только на байесовских алгоритмах, но и используют другие логические методы, начиная от детекторов массовости и формальных правил, описывающих параметры рассылки, до нечеткой контентной фильтрации (это вид байесовской системы). Подобные антиспам-программы оказываются способными классифицировать как спам более 95% всей незапрошенной корреспонденции рекламного характера.

Ложные несрабатывания фильтров, основанные на байесовской системе, очень легко исправить – стоит только пометить эти письма как спам, и подобные послания уже не будут проникать. Отнесение писем к спамерским, хотя они такими не являются, – действительно проблема. Приходится просматривать список спам-писем для того, чтобы убедиться, что ничего не потеряно. Есть ли решение данной проблемы?

Метод решения состоит в следующем: почтовый сервер сразу после приема письма, еще до отключения программы, передающей почту между SMTP-серверами отправителя, должен классифицировать письмо – спам/вирус/нормальное – и в случае спама или вируса не принимать письмо. В данном методе есть очень большой плюс, что отправляющий человек получит не подтверждение о том, что его письмо не доставлено, а сразу ответ отправляющей программе, что такое письмо не будет отправлено. Такой вид защиты будут доступен только при внедрении байесовской системы.

Способы обхода антиспам-фильтров

На сегодняшний день антиспам-программы легко доступны и в основной своей массе бесплатны, зарегистрировать почтовый ящик и проверить, занесен ли IP-адрес в «черный список», очень просто, надо лишь отправить письмо, и если оно пройдет, то все открыто. Байесовская система, конечно, легко обучаема, но и спамеры тоже приобретают опыт. Есть несколько способов обмана фильтров:

- намеренное искажение слов в тексте рекламного сообщения. Для человека слова Реклама и Р_е_к_л_а_м_а имеют одинаковое значение, а для программ эти слова совершенно разные, поэтому спамеры очень часто прибегают к подобным ухищрениям. Они ставят дополнительные пробелы, изменяют русские символы на похожие английские, используют цифры вместо букв, заменяют цифры словами и прочее.
- вставка случайного текста. В качестве случайного текста может быть набор несуществующих слов, то есть набор букв от 3 до 9-11 символов, набранных случайным образом, а также случайная же выборка слов из обычного словаря. Кроме того, возможно использование случайного текста, не связанного с рекламой, к примеру, цитата из классического произведения.
- использование html-возможностей для обхода фильтров. Возможности языка HTML позволяют сделать описанные выше спамерские приемы незаметными для пользователя. Все лишние элементы, такие как буквы или даже графические изображения, оформляются очень мелким шрифтом или цветом, совпадающим с цветом фона сообщения.
- графическое изображение символов текста. Вместо символьного текста пользователь получает только графическое изображение. На почтовый ящик приходит письмо, в котором текст отсутствует, а есть только вложенный графический файл.

Спам в ICQ (QIP)

В наши дни спамеры добрались и до «аськи». Правда, в этой части дела обстоят намного лучше для пользователей. Как уберечь себя от непрошеной рекламы?

Для этого стоит обратиться к настройкам программы, так как там есть целый раздел, посвященный спаму. «Включить антиспам-контроль» – весьма слабая защита, но все же в некоторых случаях она работает. Есть куда более важный пункт – «Принимать сообщения только от тех, кто в моем списке», т.е. все остальные сообщения программа будет попросту игнорировать. В этом есть слабое место – если вам будет писать пользователь, то, пока вы его не авторизируете, сообщения до вас не дойдут. Анти-спам-бот, на мой взгляд, самое эффективное оружие. Вы пишете простой вопрос, на который должен ответить человек, прежде чем вам отправится сообщение.

Итого

Борьба со спамом будет продолжаться, она напоминает гонку вооружений. Хотя на сегодняшний день на помощь добропорядочным пользователям приходит и закон. В России спам запрещён «Законом о рекламе» (ст.18, п.1). Несмотря на это, распространители спама придумывают все новые и новые способы защиты. Как и за всем, что связано с IT-технологиями, за средствами защиты нужно следить, чтобы иметь новые и лучшие разработки. Фильтры, основанные на байесовской и смешанных системах, признаны лучшими, но технологии не стоят на месте. Возможно, скоро появится новый и более эффективный метод борьбы с «пиратской» рассылкой. СИ



Уголок новичка





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

P_chelochka*@bk.ru:** *Уважаемый «Уголок»! У меня к вам простой вопрос – как мне записать в виде MP3 некоторые фразы из «Санитаров Подземелий». Там такие прикольные словечки, что прямо-таки просятся на мой мобильный телефон. Пробовала просто записывать звук из колонки, но получается очень плохо. Как же это сделать? Жду ответа с нетерпением, Пчелка.*

СИ: В данном конкретном случае можно поступить так. Найдите на диске директорию (папку) в которой установлены «Санитары Подземелий» (Dungeon Cleaners), а в ней – файл data.pak размером около 1,7 Гбайт. Это архив, в котором содержатся основные ресурсы игры, включая искомые звуки. Для его распаковки необходимо использовать соответствующую утилиту. Например, универсальную и бесплатную Dragon UnPACKer v5.3.2.178 (**http://www.elberethzone.net/index.php?page=dup5&language=en#download**, 2,2 Мбайт), написанную французским программистом Александром Девилье (Alexandre Devilliers).

После запуска Dragon UnPACKer в меню File выберите пункт HyperRipper и укажите источник – тот самый data.pak (во вкладке Search). Если программа спросит вас о названии игры, выберите его из списка, а если ее там нет («Санитаров», увы, нет…), то укажите ту, что базируется на однотипном движке – в общем, поэкспериментируйте. Во вкладке Formats поставьте галочку на WAV и OGG. Остается запустить сканирование? и через 20-30 минут в «выходной» папке вы найдете искомые файлы. Конвертировать их в MP3 сможет любой конвертер, для примера назовем бесплатный и «безрекламный» dBpoweramp Music Converter (**http://www.dbpoweramp.com**, 4,1 Мбайт).

Если этот путь покажется девушке слишком сложным, то делать нечего – придется обратиться к онлайновым коллекциям игровых ресурсов, в частности к тем, что хранят аудиофайлы. Там можно отыскать немало интересного. Скажем, русские фразы из Morrowind и Power of Low ждут нас на **http://interesnoe.info/files/mor.mp3**, **http://interesnoe.info/files/pol1.ogg** и **http://interesnoe.info/files/pol2.ogg**.

С музыкой все намного проще. В поисках готовых композиций загляните на Game Ost (**http://www.game-ost.ru**, 839 саундтреков), Game Music (**http://gam-mus.narod.ru**, музыка из 158 игр), Games Life (**http://gameslife.ru/music/index.html**, 11 игр), «Музыка из игр» (**http://www.7wolf.ru/index_list_music.zhtml**, 15 игр), Losena.Ru (**http://www.losena.ru/index.php?do=cat&category=music**, официальные саундтреки и сборники RPG) и так далее.

x3x*@sibmail.com:** *Здравствуйте, Сергей. Дело вот какое. У меня все компьютеры обычно были со снятой боковой крышкой, но с «новым компом» решил избавиться от этой привычки. Купил 120 мм кулер, 1200 оборотов в минуту, и еще два уже было (80 мм, 2500 оборотов в минуту). Пока прицепил их как попало – один 80 мм кулер я поставил просто поверх DVD-Rom'а (вынул одну крышечку, чтоб вентилировал), другой 80 мм кулер – за передней панелью, 120 мм кулер – сзади, где специальная дырка под него. Подскажите, пожалуйста, как поставить три кулера, чтобы был максимальный охладительный эффект? Т.е. какой вентилятор поставить, чтобы выдувал воздух из корпуса, а какой, чтоб, наоборот, вдувал? Может быть, поменять положение какого-нибудь из 80 мм кулеров и прицепить к дырке на боковой крышке? Прикрепляю иллюстрирующую картинку, извиняюсь за некрасивость, на скорую руку рисовал. Заранее спасибо, Дмитрий.*

СИ: Кулеры вы разместили, в общем-то, правильно, осталось проследить, чтобы они работали слаженно. Основная идея охлаждения корпуса самого распространенного ATX-типа заключается в организации циркуляции воздушных потоков сквозь корпус. Соответственно, спереди ставится один или несколько кулеров «на вдув». Их основная задача «забирать» прохладный воздух снаружи корпуса и «помещать» его внутрь. Все остальные кулеры – сзади, сбоку, сверху – должны работать «на выдув». Таким образом, обеспечивается эффективная продувка системного блока и охлаждение его «внутренностей».

nikna*@yandex.ru:** *Здравствуйте! Мой настольный компьютер подключен к Интернету через локальную сеть. Есть КПК с wi-fi модулем. Что нужно купить для ПК (карту или что-то там еще), чтобы иметь возможность ползать по Интернету с КПК? ПК постоянно включен. Независимость соединения с Интернетом от включенного или выключенного ПК не нужна. Заранее благодарю. Николай.*

СИ: К оборудованию, которое необходимо для развертывания беспроводной сети, относят беспроводную точку доступа и беспроводные адаптеры. Точка доступа в беспроводной сети выполняет функцию коммутатора традиционной кабельной сети и позволяет объединять все беспроводные устройства в единую сеть и обеспечивать выход в Интернет.

В вашем случае достаточно любой Wi-Fi карты или, что еще проще, внешнего Wi-Fi USB брелока (Wi-Fi dongle) при условии, что гаджет поддерживает режим соединения беспроводных устройств Infrastructure и, соответственно, действует как «точка доступа». Сегодня фактически любой представленный на рынке Wi-Fi dongle имеет нужные функции, главное отличие моделей – совместимость с оборудованием другого изготовителя и «дальнобойность» связи. Если компьютер и наладонник находятся рядом – берите любой noname донгл, если их разделяет бетонная стена, обратите внимание на оборудование известных производителей – Asus (Asus WL-167G и более новые модели), D-Link (DWL-AG132) и др.

Подробная инструкция по настройке компьютера и наладонника ждет вас на **http://4pda.ru/1732**.

karda*@giprokislorod.ru:** *Доброго времени суток! Посоветуйте, пожалуйста, каким браузером лучше пользоваться – для просмотра сайтов и, главное, онлайновых игр? Я вынужден использовать на работе Firefox (его в офисе установил системный администратор, который не любит Internet Explorer из-за «дыр»), но, как мне кажется, «Лисица» не всегда верно показывает веб-странички. Особенно те, что «связаны» с игровыми порталами (например, не работает игра «Аватары: Эпоха хаоса»). Дома у меня Internet Explorer и проблем не возникает. Сисадмин готов поставить любой браузер, кроме IE, но какой выбрать? Их, как я понял, очень много? Заранее благодарю за совет. Сергей К.*

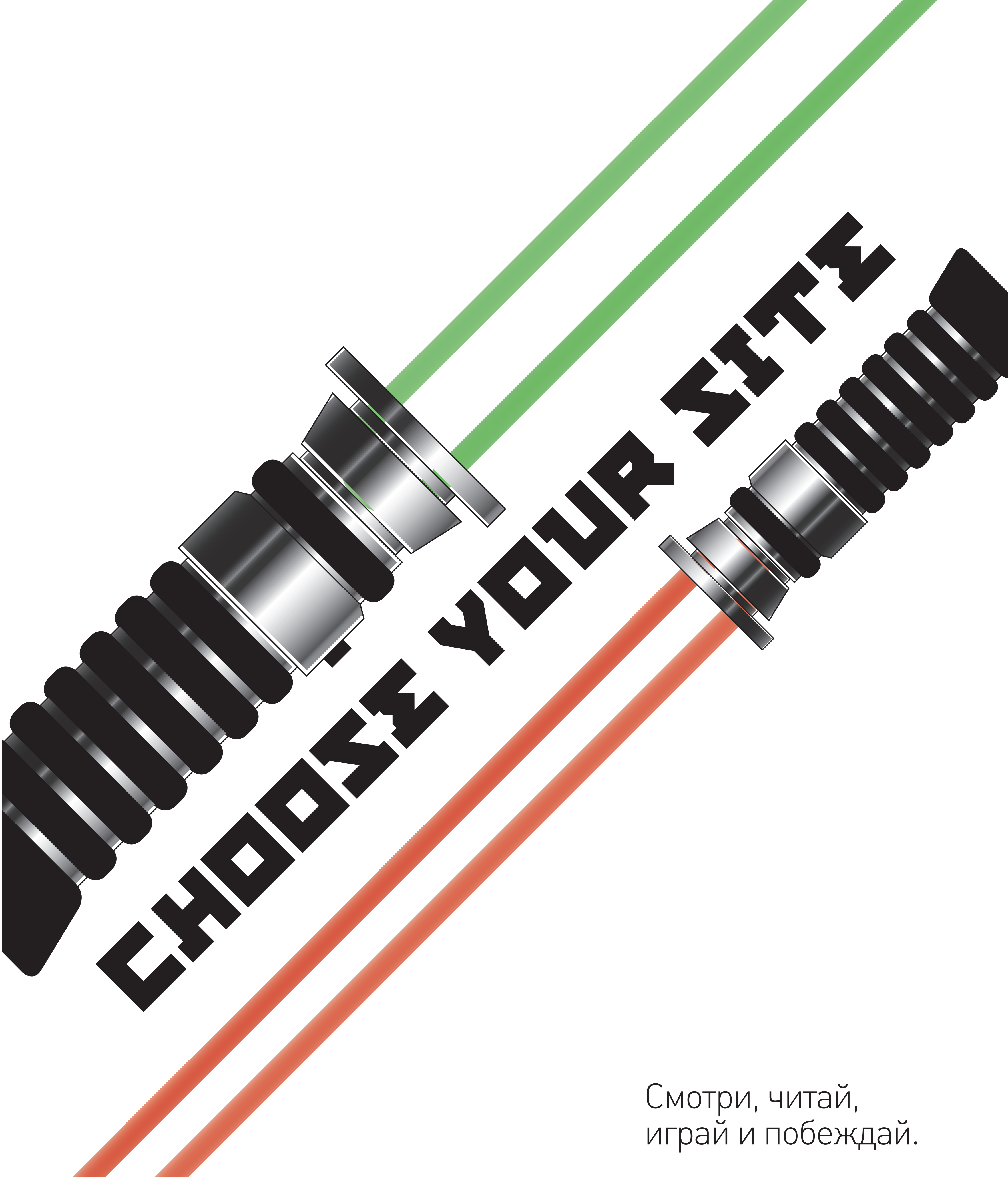
СИ: С мнением сисадмина можно согласиться лишь частично. Скажем, аналитики Майкрософт уверены, что Mozilla Firefox опаснее Internet Explorer'а, поскольку за время существования альтернативного веб-браузера в нем было устранено больше уязвимостей, чем в IE (см. «Internet Explorer and Firefox Vulnerability Analysis», http://blogs.technet.com/security/attachment/2594822.ashx). Судите сами: за 3 года в различных версиях Internet Explorer было устранено 87 уязвимостей, а в Firefox – 199. Если сравнивать уязвимости по степени опасности («высокая», «низкая» и «средняя»), то «Огненная лиса» лидирует во всех категориях. Доклад, естественно, вызвал негативную реакцию в лагере Mozilla. Главный идеолог корпорации Mozilla Майк Шейвер (Mike Shaver) говорит, что если уязвимостей устранено больше, то браузер, наоборот, безопаснее. В общем, на тему «какой браузер безопаснее» можно спорить и спорить.

Что касается корректного отображения игровых страниц, то, по моим наблюдениям, безусловный лидер Internet Explorer. Разработчики «браузерок» ориентируются именно на него, поскольку две трети интернетчиков все еще пользуются браузером Майкрософта, а не альтернативными вариантами. Поэтому типичное заявление о совместимости игры с «платформой» обычно выглядит так (пример – MMORPG Mist): «Internet Explorer 6.0 и выше, Mozilla Firefox 1.5(+), Opera 9(+), игра может функционировать и под другими браузерами, но в этом случае возможна некорректность в ее работе…»

Если IE для вас недоступен по «принципиальным соображениям», попросите сисадмина установить в дополнение к Firefox очень быстрый браузер Opera (**http://ru.opera.com**).

Упомянутая вами игра «Аватары: Эпоха хаоса» работает только под «Internet Explorer 5.0+ при включенных javaScript и ActiveX». Firefox и Opera не поддерживают именно ActiveX, поэтому игра «шалит». Положение исправит специальный плагин для Opera, который делает ее совместимой с этой технологией Майкрософт. Скачайте и установите Neptune (**http://www.meadco.com/neptune**) и проблема, скорее всего, исчезнет. СИ

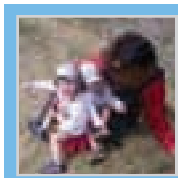
Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru


CHOOSE YOUR SITE

Address СИ://БЛОГОСФЕРА

БЛОГОСФЕРА

Миф о свободе выбора



berendeys_ horde

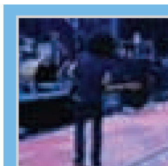
ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Что такое свобода выбора? Теоретически, это значит, что мы в любой ситуации можем сделать что угодно. Пример:
Вечер. Бар. В бар входит персонаж. Что он может сделать? Вот мне в голову пришли такие варианты:

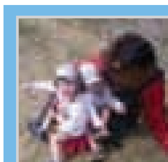
1. Я могу устроить массовую драку под предлогом, что тут все уроды. Быть битым, но жутко довольным, потому что «всем показал!»
2. Пойти напиться. И быть просто довольным этим фактом.
3. Напиться и пойти приставать к официантке, несмотря на его/ее пол и возраст. Проснуться утром и быть в сомнениях, «что же вчера было?»
4. Выйти из бара. Пойти напиться из лужи.
5. Выйти на середину помещения и с воплем «Люди добрые, сами мы не местные…», начать собирать подаяние.
6. Громко воскликнуть «А есть ли здесь кто-нибудь из приличных людей?». Тем, кто откликнется, начать слезно рассказывать историю потерянной в детстве чугунной игрушки.
7. Тупо пройти сквозь все помещение, отпихивая всех, кто оказался на пути.
8. Просто найти свободное место и станцевать джигу. Затем сесть и победно окинуть взором зал.
9. Углядеть в баре здоровенного детину, подойти к нему и сказать, что «вон тот, с длинным хвостом, хвалился, что пару часов назад отделал вас как овцу, застрявшую в заборе». И спокойно выпить/сожрать все, что стоит на столе ушедшего на разборки бойца.
10. Достать из кармана губную гармошку и сыграть на ней. Получить в зубы за плохую игру.
11. Устроить бесплатный стриптиз для всех.

…
Думаю, этого вполне хватит.
Однако есть одно маленькое ограничение – часть этого, например, я никогда не сделаю, даже если эта идея появится у меня в голове. Почему? Внутренние ограничители. Ну не буду я просить подаяние, хоть режьте. Так меня воспитали. А вот залезть на стол и сплясать там – могу, но нужен повод. В виде одинокой блондинки. Да что говорить, если она там будет, то, скорее всего, я и залезу на стол, чтобы привлечь ее внимание.
Таким образом, я могу сделать не очень многое даже из предъявленного списка. То есть свобода выбора у меня не очень-то и большая – присмотреть место и, закупившись едой и выпивкой, пристроиться там. А далее – по обстоятельствам.
Что получается? Свобода выбора есть, но я ей осознанно не пользуюсь. Ключевое слово – осознанно. Я заранее исключил из своего списка действий те, что мне неприятны. Почему неприятны – другой вопрос. Касаться его сейчас я не намерен.
Теперь перейдем к тому, к чему я клонил все это время. К свободе выбора действий в игре. В большинстве игр мы не начинаем играть за персонажа с момента его рождения. Мы получаем что-то готовенькое. И тут возникает вопрос, а что дальше?
В ролевом мире давно отработана концепция характеристики персонажа с точки зрения модели его поведения (ну не люблю я это нерусское слово alignment). И не зря. Однако, оставляя за игроком возможность самостоятельно принимать решения, создатели игр либо тупо ограничивают их действия, либо позволяют делать как хочешь, но с изменением мировозрения вашего подопечного. Вроде бы все правильно. Но как раз тут и зарыта даже не собака, а целый мамонт.
Обычный выбор любого нормального человека состоит из двух-трех пунктов, которые в целом не сильно отличаются друг от друга. Если же человек ненормальный, список также будет состоять из двух-трех, ладно, уговорили – четырех пунктов. Своих. Тоже не сильно различающихся, с его точки зрения. Причем те варианты действий, что есть у обычного человека, там не присутствуют вообще. А в играх у нас есть довольно небольшой список, в котором пункты различаются кардинально.
Пример: ситуация, что ваш герой, проходя перекресток, замечает, что на дороге лежит раненый человек. Какие есть варианты выбора в большинстве игр?
Вариант А – пройти мимо, вариант Б – помочь, вариант В – напасть и добить. Знаете, а я твердо уверен, что это вообще неправильно. И не в плане морали, что типа игра приучает тех, кто в нее играет, к тому, что вы всегда можете сделать в любой момент что-то очень плохое, а потом сразу что-то хорошее, и все будет нормально, крыша у вас не поедет. Нет. И не по куче еще каких-нибудь причин. А потому, что выбора, собственно, у меня нет. Вот решил я играть плохишом и должен убивать! А если ситуация такова, что ни один думающий своей головой плохиш не решится на открытое убийство? А если он решит, что выгоднее вот сейчас просто воспользоваться ситуацией и под видом помощи просто очистить карманы бедняги? Нет у меня никакого выбора! Скажете, пройти мимо. А как пройти мимо тому, кто привык всегда пользоваться ситуацией? У него нет такого в голове. А ведь злодей в своих глазах не урод, а вполне приятный и умный господин. Просто он не делает множества глупостей, которые делают обычные, недалекие люди. И вот ему предлагают быть просто тупым убийцей, ничего не соображающим и, чуть что, бросающимся на всех и вся.
Хотя мир не без добрых людей, и иногда, очень редко, разработчики дарят нам некий аналог игр с логичной мотивацией. Но это только усиливает боль от потери этих возможностей в других играх, красочно повествующих нам на своих обложках о свободе выбора действий персонажа.



caggy_carr

Эти три варианта (помочь, игнорить, добить) есть, как правило, во всех приличных ролевых играх. Но фишка в том, что игры-то эти ролевые, и, выбирая тот или иной вариант, мы отыгрываем роль персонажа у себя в мозгах. Соответственно, если играть серьёзно, а не тупо манчкинить, то герой будет принимать решения одного порядка. И не надо выдумывать никакой мотивации.

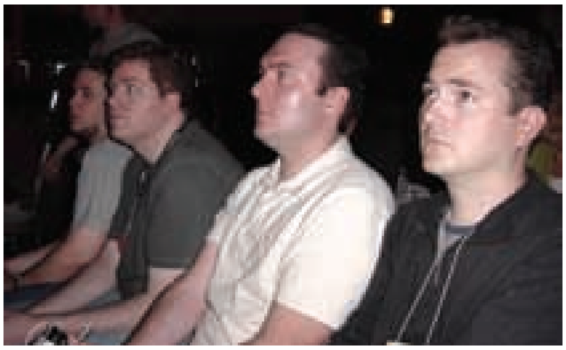


berendeys_ horde

Если играть серьезно, то в голове складывается персонаж, который не просто ходит и думает «убить/не убить/игнорировать», а рассуждает о том, как правильно поступить в его понимании. Я говорю о том, что как раз в играх и получается тупой мачкин: я злой – я всех убиваю, получаю хавку/деньги/артефакты, я хороший – я всем даю денег, получаю хавку/экспу/артефакты...
Решений ситуации всегда гораздо больше. Причем для персонажей с разными моральными установками они (решения) не дублируют.

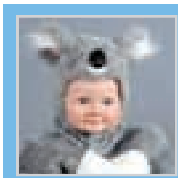
ВНИМАНИЕ!

Чтобы окончательно уже закрыть тему ужастиков, в этот раз «Блогосфера» вновь предлагает вашему вниманию пост о них – затрагивающий больше фильмы, нежели игры. Но самый смак – «Миф о свободе выбора», пост, поистине достойный авторской колонки. С автором, кажется, нельзя не согласиться. Не находите?





Игры спасут индустрию фильмов ужасов



zergmaster

Есть такой жанр кино, как треш-ужасы. Сценарий всех подобных фильмов можно рассказать в нескольких предложениях. Горстка молодых людей, девушки и парни, оказываются в какой-нибудь глуши. Причины могут быть самые разнообразные, но чаще всего случаются неполадки с автомобилями. На карте этой дороги, деревеньки нет, и мобильник, естественно, не ловит. В итоге оказывается, что здесь орудует семейка уродов, которые систематически убивают по одному человеку из компании. В конце мужчина и женщина выживают, а семейка подонков получает бобов.

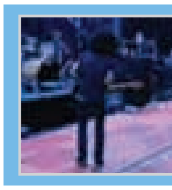
При этом режиссеры всегда стараются показывать как можно более жестокие и кровавые убийства, всерьез считая, что у зрителя такие действия вызывают страх. На самом деле ничего кроме отвращения при виде этих сцен не испытываешь. Вот и получается, что фильм, изначально задуманный как ужастик, превращается в обычную резню, с жалкими попытками напугать людей неожиданными действиями: из-за угла резко с криками выпрыгивает убийца, в зеркале-окне появляется какая-нибудь рожа и тут же убегает.

Но такие фильмы не являются целостными ужастиками, пугая лишь краткосрочными периодами. А ведь хочется постоянного и напряженного страха, какой можно почувствовать, например, в лентах «Звонок» или «Проклятие». Хотя и в подобных картинах есть место шаблонам, таким как маленькие черноволосые девочки, на которых зритель уже вдоволь насмотрелся.

Ситуация складывается удручающая. Идя на очередной фильм ужасов, ты уже по началу картины примерно можешь определить, как события будут развиваться дальше. Это мигом убивает всю атмосферу неизведанности, которая также помогает прочувствовать страх. Она делает страх напряженным и постоянным. В этой связи экранизация Silent Hill смотрелась чем-то новым и необычным, но, к сожалению, режиссер не до конца понял, чем же пугала игра, и зачем-то напихал в фильм такое количество людей, что страх перед одиночеством и неизведанностью пропал уже на середине картины. При этом стоит отметить, что экранизация Silent Hill все равно получилась гораздо лучше треш-ужастиков и хоть немного пугала атмосферой, а не уродливыми рожами, появляющимися из-за угла.

Думаю, режиссерам нужно срочно связаться с правообладателями на тайтл Penumbra. Игра Black Plague получилась весьма страшной и атмосферной, и если все это перенести в кино, то получится мировой ужастик. Главное – не повторить ошибку сценариста и режиссера Silent Hill, и не уничтожать атмосферу одиночества и неизведанности, вводя в историю множество нелепых персонажей.

Вообще, этот феномен, когда в играх разработчики могут создать пугающую атмосферу, а в фильмах и даже книгах ее нет, легко объясняется. В игре человек остается наедине с этими загадками, темными коридорами, истошными криками за дверьми... Попробуйте переночевать в лесу втроем, а затем – в одиночку. Вы сразу поймете, что именно одиночество нагнетает страх. И в фильмах ужасов с единственным героем и пугающим местом, в котором он оказался, основная задача режиссера – пригласить хорошего актера, который своей игрой сможет передать зрителю эмоции. Главное – атмосфера, а не сюжет, который сам по себе напугать не может.



caggy_carr

Этот жанр называется не треш-ужасы, а слэшеры. Очень славный жанр, кстати, циничный и безбашенный, порой на стыке с чёрной комедией (ну, «Крик» например, или «Пятница, 13-ое – Джейсон Жив!»). А ещё есть мнение, что классическая «Техасская Резня Бензопилой» на порядок страшнее японских ужастиков.



«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Оригинальное название этого мема – gaijin yonkoma. Родился он на японской конференции 2chan. Что такое «гайдзин», должны знать практически все – так японцы величают иностранцев. «Ёнкома» же – популярный формат комиксов из четырех вертикально расположенных панелек; в этом формате выходила, например, Azumanga Daioh. Две из четырех панелей этой ёнкомы могут быть любыми; другие же две – реакции этих самых гайдзинов. Какова экспрессия! Кстати, гайдзины – наши коллеги, редакторы портала IGN.

Главное – не уничтожать атмосферу одиночества и неизведанности, вводя в историю множество нелепых персонажей.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



ЛОВИТЕ МЫШЬ

Беспроводные технологии сегодня достигли того уровня, когда даже игровые контроллеры, от которых требуется больше, нежели от обыкновенных офисных средств управления, могут принадлежать к классу Wireless. Компания Microsoft, понимая это, изготовила превосходную мышь под названием Microsoft Wireless Laser Mouse 7000. Ее обладатель получает возможность использовать док-станцию для подзарядки аккумулятора, тем самым экономя время и деньги на замене батареек. Кроме того, аккумулятор позволяет снизить расходование батарей более чем на 80% на протяжении трех лет. Среди прочих особенностей: поддержка технологии высокой четкости, двухцветный индикатор заряда аккумулятора, кнопка управления с функцией Windows Flip 3D, прокрутка в четырех направлениях и функция лупы. Подключаемый приемопередатчик позволяет использовать портативные мышки для ноутбуков, а также полноразмерные мыши для настольных компьютеров.



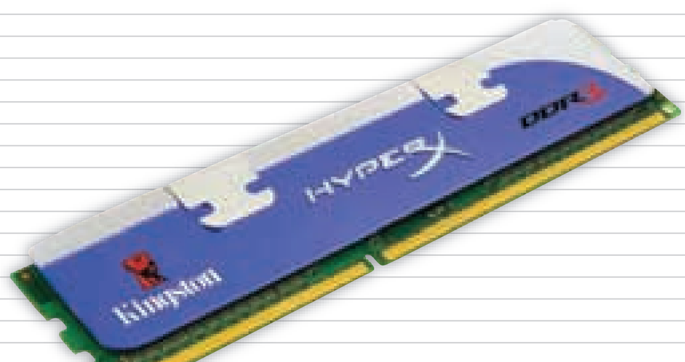
АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Новейшие мобильные телефоны Nokia N78, Sony Ericsson G700 и Sony Ericsson G900 будут представлены на территории нашего государства 1 июня, причем первый месяц будут продаваться только в сети магазинов «Эльдорадо». Новое поколение телефонов Sony Ericsson – это мобильные устройства с сенсорным экраном. Модель с индексом G700 обладает широким спектром функций и чрезвычайно удобным управлением. У новинки под названием Sony Ericsson G900 все те же функции, что и у младшей модели, плюс – аппарат оборудован 5-мегапиксельной камерой Touch Auto Focus с функцией автофокусировки. Наконец, Nokia N78 – это уже полноценный мультимедийный компьютер, где есть все необходимое, чтобы воспользоваться преимуществами нового пакета сервисов Nokia, в том числе Nokia Music Store, Nokia Maps и Share on Ovi (сервис для обмена мета-данными). В коммуникаторе реализованы все новейшие технологии, например, интегрированная система A-GPS с бесплатным приложением Nokia Maps, WLAN и высокоскоростное 3G-подключние HSPDA, а также 3,2-мегапиксельная камера с оптикой Carl Zeiss и слот для карты памяти microSD емкостью до 8 Гбайт.



СВОБОДНЫЙ ЗВУК

Начать лето с расширения ассортимента своей продукции решила компания Ritmix, запустив в продажу три новые модели беспроводных наушников – RH-702, RH-711 и RH-721. Заметим, что Ritmix RH-711 – это первые инфракрасные наушники компании Ritmix, выполненные из высококачественных материалов. Конструкция RH-711 отличается легкостью, прочностью и надежностью. Удобное оголовье и мягкие амбушюры диаметром 40 мм делают ношение наушников невероятно комфортным, а отсутствие проводов дает ощутимую свободу действий. Модель Ritmix RH-711 идеальна для домашнего использования с компьютером или телевизором. Кроме того, они совместимы с любой портативной техникой (плеерами, смартфонами, ноутбуками и т.д.). Плюс ко всему, модель RH-711 отличается высокой точностью и четкостью звукопередачи. Рекомендованная розничная стоимость Ritmix RH-702 – $60, Ritmix RH-711 – $35, Ritmix RH-721 – $160.



ПОМНИТ ЛУЧШЕ

Компания Kingston объявила о выпуске новых наборов памяти, которые принадлежат к линейке сверхпроизводительных решений HyperX. Модули 1600MHz HyperX® DDR3 среднего класса, ориентированы на игровые и бизнес-платформы. Наборы HyperX, объемом 1 и 2 Гб, поставляемые как поштучно, так и парами по 2 или 4 Гб, позволят большему количеству производителей и разработчиков пользоваться последними достижениями технологии DDR3 по сравнительно низкой цене. Последнее прибавление в семействе высокопроизводительных модулей DDR3 следующего поколения – 1600MHz DDR3 Kingston – позволяют добиться оптимальной производительности при работе с новейшими чипсетами с поддержкой DDR3. Сначала компания Kingston заявила HyperX 1375MHz DDR3 на выставке Computex 2007, потом в октябре 2007 на рынок вышли модули 1800MHz и 1625MHz DDR3 с низкой задержкой. Kingston также производит DDR3 решения, сертифицированные для Intel XMP и NVIDIA SLI, а вскоре планирует дебютировать на рынке ноутбуков с модулями HyperX SO-DIMMs.

ПРОСТО ГЕНИАЛЬНО



Попробовать себя в качестве производителя недорогих портативных наушников решила и компания Genius. На российском рынке под этой маркой были представлены шумоподавляющие наушники GHP-02 Premium. Блокируя внешние шумы, они обеспечивают полноценное воспроизведение звука с превосходными басами и чистыми высокими частотами. Для снижения уровня искажений при передаче звука в GHP-02 Premium используется звуковая катушка из омедненного алюминиевого провода и кабель из бескислородной меди. Новинка также оснащена металлическим разъемом 3,5 мм с позолоченным покрытием. Кроме того, у наушников GHP-02 Premium имеется регулируемое подвесное крепление, которое делает их ношение удобным и комфортным. Ориентировочная розничная цена модели составляет $15.



ШИРОКИЙ ВЗГЛЯД

Новой серией широкоформатных мониторов отметилась компания LG. Совсем недавно была анонсирована линейка W42, которую представляют модели с диагональю 19, 20 и 22 дюйма. Мониторы серии W42 обладают простым, элегантным дизайном. Среди интересных технических характеристик серии W42: динамическая контрастность на уровне 8000:1, время отклика 5 мс, система LG f-ENGINE (улучшает характеристики яркости и цвета независимо друг от друга, а также способствует более удобной настройке изображения благодаря предустановленным режимам «Кино», «Текст» и «Пользовательский»). Отметим, что модели серии W42 с окончанием «T» (W1942T, W2042T, W2242T) обладают современным цифровым интерфейсом DVI-D, поддерживающим систему защиты данных от несанкционированного копирования HDCP. О цене новинки пока ничего не известно.



БОЛЬШЕ МЕСТА

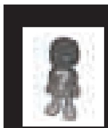
Эксклюзивный поставщик продукции Silverstone, компания Meijin, объявила о начале продаж компьютерных корпусов Silverstone Kublai – третьей по счету серии. Корпуса Kublai KL03B на 90% выполнены из стали и при демократичной цене обладают рядом неоспоримых достоинств, как с дизайнерской точки зрения, так и с технической. В первую очередь, следует отметить оригинальную конструкцию, которая позволяет установить внутри корпуса мощнейшую конфигурацию и грамотно организовать охлаждение системы. Легкосъемная алюминиевая ажурная передняя панель и консоль в верхней части корпуса, подсвечивающаяся мягким голубым светом, придают корпусу еще более стильный вид.

На консоли расположены кнопки включения и холодной перезагрузки, два USB-разъема, разъем FireWire и фронтальные аудиоконнекторы. Не будут разочарованы и те, кто в первую очередь смотрят на технические характеристики. Внутренняя компоновка и система охлаждения позволяют дополнительно установить 120-мм боковые вентиляторы (на боковой панели), которые еще больше увеличивают уровень производительности KL03.



ДРУГ ОВЕРКЛОКЕРА

Компания Apacer Technology объявляет о выпуске нового продукта серии Aeolus. Модули памяти для оверклокинга DDR3-1800МГц и DDR3-1600МГц. Они собраны на интегральных схемах 1Гбит/128Мx8, выполненных с использованием передовой технологии Micron Technology. Двухканальная архитектура обеспечивает максимальную пропускную способность 28,8 Гб (1800 МГц) / 25,6 Гб (1600 МГц) с таймингами CL7-7-7-20. Рабочая частота оверклокерской памяти DDR3 выросла до 1600 МГц, 1800 МГц и даже до 2000 МГц. Если интегральная схема памяти продолжительное время работает на такой высокой частоте с высоким напряжением, микросхема памяти сильно разогревается. Это тепло следует как можно быстрее отводить от модулей, чтобы не ставить под угрозу стабильность памяти; работа при высокой температуре в течение длительного времени может сократить срок службы модулей.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МАТРИЧНЫЕ ВОЙНЫ

ОБЗОР МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ 24 ДЮЙМА

СЕГОДНЯ УЖЕ СЛОЖНО НАЙТИ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ БЫ ПОЛЬЗОВАЛСЯ МОНИТОРОМ С ЭЛЕКТРОННО-ЛУЧЕВОЙ ТРУБКОЙ. ЭТО ЛИБО ЭКОНОМНЫЕ КОНСЕРВАТОРЫ, ЛИБО ЛЮДИ, КОТОРЫХ АБСОЛЮТНО НЕ ВОЛНУЕТ КАЧЕСТВО ИЗОБРАЖЕНИЯ И СОБСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ. ПРОГРЕСС НЕУМОЛИМ – МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ МЕНЯЮТ УЗКИЕ РАМКИ 17-ДЮЙМОВЫХ ДИСПЛЕЕВ КЛАССА LCD НА ВОЛЬНЫЕ ПРОСТОРЫ ШИРОКОФОРМАТНЫХ МОНИТОРОВ. И НЕ ЗРЯ – ОСОБЕННО ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ ОБ ИГРАХ И ПРОСМОТРЕ ФИЛЬМОВ. НЕПЛОХИМ ВЫБОРОМ БУДЕТ 24-ДЮЙМОВАЯ МОДЕЛЬ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПОЗВОЛИТ СЕБЕ СЭКОНОМИТЬ НЕМНОГО ДЕНЕГ, НЕ РАЗБРАСЫВАЯСЬ НА ДОРОГИЕ ДИСПЛЕИ С БОЛЕЕ ШИРОКИМ ЭКРАНОМ, НО ПРИ ЭТОМ ПРИОБРЕТЕТ МОНИТОР, КОТОРЫЙ УЖЕ МОЖНО СМЕЛО НАЗВАТЬ ТЕЛЕВИЗОРОМ.

Что мы тестировали

- Apple Cinema HD
- Asus MK241H
- Benq FP241W
- Dell 2405FPW
- Dell 2407WFP
- Iyama Pro Lite B2403WS
- LG Flatron L245WP
- NEC AccuSync LCD24WMCX
- Samsung 245B
- Samsung 245T
- ViewSonic VX2435WM

Название	Apple Cinema HD	Asus MK241H	Benq FP241W	Dell 2407WFP	Dell 2405FPW	Iyama Pro Lite B2403WS
Тип матрицы:	S-IPS	WUXGA	WUXGA	PVA	PVA	TN Film
Диагональ:	23	24	24	24	24	24
Разрешение:	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200
Время отклика:	16 мс (ISO)	2 мс (GtG)	6 мс (GtG)	6 мс (GtG)	20 мс (ISO)	3 мс (GtG)
Контраст:	700:1	1000:1	1000:1	1000:1	1000:1	1000:1
Яркость, kg/ml:	400	400	500	450	500	300
Углы обзора:	178/178	170/160	178/178	178/178	160/160	170/170
Интерфейс:	DVI	HDMI, DVI-D, D-Sub	VGA, DVI, YUV, S-Video, HDMI	VGA, DVI, YUV, S-Video	VGA, DVI, YUV, S-Video, HDMI	VGA, DVI, HDMI

Название	LG Flatron L245WP	Nec AccuSync LCD2470WMCX	Samsung SyncMaster 245T	Samsung SyncMaster 245B	ViewSonic VX2435WM
Тип матрицы:	MVA	TN Film	PVA	TN Film	TN Film
Диагональ:	24	24	24	24	24
Разрешение:	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200	1920x1200
Время отклика:	8 мс (GtG)	5 мс (GtG)	6 мс (GtG)	5 мс (ISO)	3 мс (GtG)
Контраст:	1000:1	1000:1	1000:1	1000:1	1000:1
Яркость, kg/ml:	500	400	400	500	500
Углы обзора:	178/178	160/160	178/178	160/160	178/178
Интерфейс:	VGA, HDMI, YUV	VGA, HDMI, YUV, композитный, звуковой вход	D-Sub, DVI-D CVBS, S-Video, Component, HDMI, Audio	D-Sub, DVI-D CVBS, S-Video, Component, HDMI, Audio	VGA, HDMI, YUV, композит

APPLE CINEMA HD

Компания Apple всегда позиционировала свои продукты как оригинальные дизайнерские решения – неважно, идет ли речь о телефоне или о настольном компьютере. Даже монитор серии Cinema HD, который представлен в нашем обзоре, ярко выделяется на фоне прочих участников тестирования. Правда, в ассортименте моделей от Apple нет 24-дюймовых дисплеев, так что мы решили изучить модель с диагональю 23 дюйма. Использованная при производстве матрица S-IPS была изготовлена компанией LP Displays. А, как известно, мониторы с матрицей S-IPS отличаются широкими углами обзора, что, без сомнения, понравится тем, кому важна качественная цветопередача. В первую очередь, речь, конечно, идет о дизайнерах и художниках, но и геймерам такие дисплеи придутся по душе. Корпус Apple Cinema HD сделан из алюминия – никаких функциональных клавиш и элементов управления на лицевой панели нет. Только логотип. Подставка не слишком удобная – регулируется лишь угол наклона по горизонтальной оси. Экранного меню нет, а все настройки калибруются с помощью двух клавиш на боковой панели. Зато в наличии два USB-порта и два FireWire. К обычному компьютеру монитор подключается без проблем, благодаря стандартному DVI-разъему.

+ Стильный монитор от известной компании, отличающийся качественной цветопередачей и широкими углами обзора.
– Низкий уровень контрастности, не самое короткое время отклика матрицы, а также отсутствие нормальной подставки.



$1485



$750

ASUS MK241H

В начале февраля этого года компания ASUS анонсировала новые модели мониторов – ASUS MK221H/S и ASUS MK241H. Интересно, что ASUS производит не так много продуктов подобного плана, так что не включить в обзор устройство от этой компании было бы большим упущением. Итак, мы уделим внимание 24-дюймовой модели. Дисплей под названием ASUS MK241H собран в черном пластиковом корпусе. Все элементы управления выполнены в виде продолговатых клавиш в нижней правой части лицевой панели. Меню достаточно насыщенное – здесь есть все необходимые настройки. Пользоваться им удобно как начинающему, так и человеку с опытом. В верхней части монитора встроена 1.3-мегапиксельная веб-камера. Подобного рода устройствами Asus оснащает свои ноутбуки. Помимо камеры дисплей может порадовать пользователя наличием встроенного микрофона, а также динамиками, которые обладают выходной мощностью 2 Вт. Не так уж это и много, да и владельцы столь дорогой модели наверняка могут себе позволить купить приличные колонки. Еще одной особенностью модели является наличие разъема HDMI и поддержки системы HDCP.

+ Стильный монитор с хорошим уровнем яркости и добротным меню. К тому же, за очень демократичную цену.
– Цветовой охват не самый впечатляющий. Наличие дополнительных функций (не всегда нужных) не лучшим образом сказывается на конечной стоимости бюджетной модели.

$1120



BENQ FP241W

Компания Benq представлена на российском рынке большим ассортиментом компьютерных мониторов. Один из них, а именно Benq FP241W, мы сейчас и рассмотрим. Дисплей собран в корпусе из толстого пластика, так что весит модель солидно много – почти 9 кг. Клавиши расположены на торце, справа. Таким образом, лицевая панель полностью лишена органов управления. Отдельного внимания заслуживает стойка. Экран можно регулировать как по высоте, так и по наклону. Есть возможность установить портретный режим или наклонить дисплей вправо или влево. Меню достаточно удобное, но без изысков. Находить нужную опцию с помощью клавиш на торце сначала тяжело, но со временем привыкаешь. Интерфейсов подключения на удивление много. Доступны как стандартные D-Sub с DVI, так и YUV, S-Video и HDMI с поддержкой системы HDCP. Есть также порт для подключения USB-устройств. Производитель позиционирует монитор как профессиональную модель для людей, плотно работающих с фото и видео на компьютере.

+ Качество изображения на самом высоком уровне даже с настройками по умолчанию.
– Высокий уровень контрастности следует отнести в данном случае скорее к минусам устройства. Монитор больше подходит для работы с фотографиями и офисных нужд, нежели для игр.



$1250

DELL 2407WFP

В ассортименте продуктов Dell есть как офисные недорогие модели, так и широкоформатные дисплеи. Монитор Dell 2407WFP использует матрицу формата PVA. Дисплей установлен на широкой, невысокой подставке, но, несмотря на это, вы можете менять высоту экрана, поворачивать его как по вертикальной оси, так и в портретный режим. Подставку при желании можно поменять на кронштейн и повесить монитор на стену. Dell 2407WFP отличается большим количеством портов – начиная стандартным D-Sub и заканчивая компонентными и композитными выходами. Жаль только, что производитель обошелся без HDMI с поддержкой HDCP. При необходимости можно приобрести отдельно специальные колонки, которые подключаются к специальному порту на задней панели основной части дисплея и крепятся непосредственно к монитору. Помимо USB-концентратора на четыре порта, в Dell 2407WFP встроен картридер. Работает при помощи подключения к компьютеру через обыкновенный USB-шнур. Клавиши управления находятся на лицевой панели. Здесь есть и кнопка переключения режимов PIP и PBP («картинка-в-картинке» и «картинка рядом с картинкой»).

+ Большой набор видеовыходов (благодаря которым монитор можно использовать и как телевизор), подставка с широким набором настроек, а также картридер.
– Как выяснилось, смотреть кино или играть на Dell 2407WFP не слишком удобно из-за узких углов обзора и возникновения шумов при воспроизведении динамических сцен.



DELL 2405FPW

Еще один весьма интересный во всех отношениях монитор представлен в нашем тесте компанией Dell. В первую очередь стоит отметить, что эта модель заявлена как профессиональная, то есть предназначена в основном для работы. Так же как и у Dell 2407WFP, здесь очень много портов. Есть и USB-концентратор, рассчитанный на подключение двух устройств. Присоединяется он к свободному порту на компьютере с помощью удлинителя. Таким образом, если системный блок стоит достаточно далеко, вы всегда можете воспользоваться USB-выходами на тыльной стороне дисплея. Еще два порта, а также уже знакомый нам картридер, расположены на левом торце дисплея. Интересно, что в основании панели находится индикатор, который отображает используемый метод подключения. Это очень удобно, особенно если к монитору подключены, например, компьютер и игровая консоль. Стойка позволяет регулировать высоту и наклон дисплея, однако в связи с весом и размерами устройства пользоваться ей не совсем комфортно.

+ Еще одна неплохая модель монитора, которая понравится всем, кто ценит функциональность и качественную цветопередачу.
– Экранное меню не слишком удобное. Яркость и контрастность настраиваются в очень узком диапазоне.



$1620

IYAMA PRO LITE B2403WS

Однажды мы уже писали о 22-дюймовом мониторе от компании Iyama по приемлемой цене. Желая повторить успех ранее выпущенной модели, производитель решил предложить еще один дисплей, но с диагональю 24 дюйма. Естественно, упрощению подверглось все – начиная дизайном и заканчивая функциональностью. Однако инженеры Iyama не стали лишать Pro Lite B2403WS разъема HDMI – так что в результате мы получаем в некотором роде бюджетный HD-Ready. Обладатели PlayStation 3, которым пришлось по каким-то причинам сэкономить на покупке дисплея и телевизора, смогут подключить к Iyama Pro Lite B2403WS не только настольный компьютер, но и саму консоль. Внешний вид монитора оставляет желать лучшего. Дисплей похож на типичную офисную модель из темно-серого пластика. Из достоинств надо отметить отличную цветопередачу, хороший уровень яркости и глубокий черный цвет без компромиссов. Кстати, производитель оснастил свой монитор колонками с выходной мощностью 2.5 Вт. А вот меню очень простое – только основные настройки в узком диапазоне. В заключение отметим низкое время отклика, что положительно сказывается на изображении во время игры или при просмотре фильмов.

+ Хорошая бюджетная модель с выходом HDMI – практичность по разумной цене.
– Недостатки матрицы TN, сильно упрощенное меню, отсутствие набора регулировок стойки панели компенсируются низкой стоимостью дисплея.



$635



$980

LG FLATRON L245WP

Дисплей от компании LG построен на базе MVA-матрицы с компенсацией времени отклика, хотя перед анонсом модели ходили слухи о возможности использования S-IPS. Монитор собран в пластиковом корпусе черного цвета. Покрытие матовое, хотя подставка отливает глянцем и легко пачкается. Не рекомендуется также класть или ставить на нее какие-либо предметы, поскольку покрытие, к тому же, еще и легко царапается. С помощью стойки можно отрегулировать высоту экрана (приблизительно на 10 см от основания), наклонить по горизонтальной оси или перевернуть монитор в портретный режим. Интересно, что производитель вместо привычного DVI предусмотрел только HDMI. Таким образом, пользователю доступен DVI только вместе с переходником. Непонятно, что помешало инженерам реализовать сразу два разъема. Среди прочих разъемов имеется аналоговый вход D-Sub, компонентный видеовход, выход питания для продающихся отдельно навесных аудиоколонок и 2-портовый USB-хаб. Клавиши управления настройками установлены под лицевой панелью. На саму панель нанесены только сопровождающие подписи.

+ Наличие порта HDMI позволит использовать вместе с монитором не только персональный компьютер, но еще и консоль или BD-проигрыватель.
– Невразумительная регулировка яркости и низкий уровень контрастности, отсутствие DVI.

$900

NEC ACCUSYNC LCD2470WMCX

Прилеплять символ Full HD на монитор сегодня стало модным у производителей. Если учесть, что игровой монитор зачастую используется вместо телевизора, то все звания, связанные с форматом High Definition, смогут стать отличным подспорьем для увеличения продаж. Вот и компания NEC решила последовать этой тенденции и выпустить серию Full HD мониторов на базе матриц TN Film и PVA. Если говорить о модели Nec AccuSync LCD2470WMCX, то она использует самую дешевую матрицу TN, чем, собственно, и объясняется столь низкая стоимость модели. Впрочем, сам монитор нас порадовал. Меню отличается широким набором опций, а на задней панели предусмотрены все необходимые в быту разъемы. Разнообразных излишеств, вроде USB-концентра и картридера, здесь не предусмотрено. Зато есть пара скромных динамиков. За неимением нормальных колонок сойдут и они на первое время. Для подключения к аудиосистеме на мониторе есть цифровой аудиовыход SPDIF. На поверхность нанесено качественное антибликовое покрытие, а само изображение удивляет четкостью и яркостью. Для игр и фильмов этот монитор подходит в полной мере.

+ Дисплей отличается хорошим качеством цветопередачи, высоким уровнем контрастности, а также широкими возможностями по настройке параметров изображения.
– Малые углы обзора по вертикали и отсутствие регулировки по высоте – основные минусы Nec AccuSync LCDWMCX.



SAMSUNG SYNCMASTER 245T

Типичным представителем линейки широкоформатных мониторов от компании Samsung можно считать дисплей Samsung SyncMaster 245T. Эта модель во многом повторяет своего предшественника – Samsung SyncMaster 244T. Прежде чем переходить к детальному рассмотрению особенностей представленного в нашем обзоре монитора, следует уделить внимание технологическим аспектам и инновациям, привнесенным производителем. В дисплее Samsung SyncMaster 244T используются флюоресцентные лампы с улучшенным люминофором, что позволяет достичь более широкого цветового охвата. Для улучшения качества изображения была применена технология MPA. Эта опция не зависит от прочих настроек монитора и включается одной кнопкой, которая расположена на лицевой панели. Из прочих особенностей Samsung SyncMaster 245T отметим наличие улучшенных по сравнению с предшественниками ламп подсветки, которые обеспечивают широкий цветовой охват, а также функции PIP («картинка-в-картинке») и PBP («две картинки рядом»). Настроек для последних двух режимов предусмотрено, мягко говоря, маловато.

+ Отличный монитор, который подходит для игр как нельзя лучше. Способствуют этому во многом технологические наработки, внедренные производителем.
– Контрастность регулируется в небольшом диапазоне. Перед использованием монитор лучше настроить в зависимости от предпочтений.





SAMSUNG SYNCMASTER 245B

От предыдущей модели этот монитор отличается другой, более дешевой матрицей. Если говорить о дизайне, то производитель выдержал строгий, элегантный стиль. Никаких лишних деталей – все просто и лаконично. Подставка позволяет регулировать угол наклона монитора относительно вертикальной оси, а также высоту (в небольшом диапазоне). У пользователя есть возможность развернуть дисплей на 90 градусов для получения так называемого «портретного режима». При желании всегда можно поменять подставку на кронштейн, чтобы закрепить монитор на стене. Клавиши управления расположены на передней панели, внизу. Кнопка включения подсвечивается синим светодиодом. Цифровых выходов всего два – HDMI и DVI. Структура меню не изменилась со времен Samsung SyncMaster 244T. Слева в рабочем окне высвечиваются пиктограммы, использованные вместо названий. Пользователь может настроить цветовую температуру, гамму и уделить внимание тонкой настройке цветопередачи. Интересно также, что имеется возможность регулировки яркости светодиода на клавише включения.

+ Аналог Samsung SyncMaster 245T, но с матрицей TN Film. Неплохой вариант для пользователей с ограниченным бюджетом.
– Производитель заменил не только матрицу. Монитор лишился некоторых других полезных функций – в частности разъема HDMI.



VIEWSONIC VX2435WM

Компания ViewSonic работает на российском рынке уже очень давно, так что вряд ли есть пользователи, которые не знакомы с этой маркой. Дисплей ViewSonic VX2435WM позиционируется производителем как недорогая модель для домашнего использования. Впрочем, низкая цена не повлияла на функциональность дисплея. Здесь есть все необходимое для комфортной работы: качественно организованное экранное меню, большое количество разъемов и даже встроенные динамики. Хотя, здесь колонки смотрятся скорее как элемент дизайна, нежели как функциональный элемент дисплея. Экранное меню оказалось не без недостатков. Например, яркость можно регулировать только с шагом в пять пунктов из ста. Так что точно отрегулировать этот параметр не получится. Есть отрицательные стороны, касающиеся дизайна. Например, некоторые элементы корпуса глянцевые, поэтому на поверхности легко остаются отпечатки пальцев и заметны мелкие царапины. Гнездо HDMI расположено под углом к задней части монитора, так что вместе с дисплеем можно использовать только гибкие кабели с прочными разъемами.

+ Превосходный дизайн, качественное исполнение и отличная цветопередача – этот монитор как нельзя лучше подходит для игр и просмотра фильмов.
– У дисплея ViewSonic VX2435WM практически нет недостатков, если не считать некоторые огрехи, замеченные во внешнем оформлении и экранном меню. Неплохо было бы откалибровать монитор перед использованием.

Выводы

Вручая награду «Выбор редакции» монитору Dell 2405FPW, мы отдаем дань, прежде всего, функциональности, качеству цветопередачи и эргономике, невзирая на ценовой фактор. Этот монитор действительно дорого стоит по сравнению с аналогичными моделями от других производителей, но его обладатель вряд ли пожалеет о покупке. Кроме того, нам очень понравился Samsung SyncMaster 245T. Этот монитор демонстрирует потрясающее качество изображения, обладает необходимым для геймера набором функций и при этом не отличается высокой ценой. Ему мы вручаем награду «Лучшая покупка».

КРУГОМ ВОДА

НЕСТАНДАРТНЫЕ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ В ТЕОРИИ

КОМПЬЮТЕР – ЭТО СБАЛАНСИРОВАННАЯ СИСТЕМА, ПОДОБНАЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОМУ ОРГАНИЗМУ, И КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ ЕГО НЕЗАМЕНИМ. КАЧЕСТВЕННОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ НЕ ДОБАВИТ FPS И ДАЖЕ НЕ УВЕЛИЧИТ ОБЩИЙ УРОВЕНЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ. ЭТО ПРОСТО ТОТ ЭЛЕМЕНТ, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ НАДЕЖНО ЗАЩИТИТЬ ПРОЦЕССОР ИЛИ ВИДЕОКАРТУ ОТ ПЕРЕГРЕВА. В ТО ЖЕ САМОЕ ВРЕМЯ МОЖНО МОДЕРНИЗИРОВАТЬ СИСТЕМУ ОХЛАЖДЕНИЯ ТАК, ЧТОБЫ ОНА РАБОТАЛА ЭФФЕКТИВНЕЕ ШТАТНОГО КУЛЕРА И ГЛАВНОЕ – ТИШЕ. МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ПРИМЕНЯЮТ СИСТЕМЫ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ. СЕГОДНЯ ОНИ НЕ ТОЛЬКО МАКСИМАЛЬНО БЕЗОПАСНЫ ПРИ ГРАМОТНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ, НО И ВЫГЛЯДЯТ БОЛЕЕ ЧЕМ ЭФФЕКТНО. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССКАЖЕМ О ПРИНЦИПАХ РАБОТЫ СВО, А ТАКЖЕ УДЕЛИМ ВНИМАНИЕ ДРУГИМ НЕСТАНДАРТНЫМ ПОДХОДАМ В СФЕРЕ ОХЛАЖДЕНИЯ ПК.

1 Градирни на Абаканской ТЭЦ – типичный пример устройства для охлаждения большого количества воды. Используются такие системы там, где нельзя использовать для той же цели водоемы – реки моря и озера. Фактически, это та же СВО, только очень большая.

2 Интересно, что многие производители элементов систем охлаждения стараются применить свои наработки для всех мало-мальски греющихся компонент ПК. Например, компания Koolance сделала оригинальный водоблок для жесткого диска. Фактически – это герметичный пакет, который обволакивает винчестер.

3 При разгоне компьютера большое внимание уделяется подсистеме памяти. Поэтому охлаждение ОЗУ – важный этап подготовки к процедуре оверклокинга. Некоторые производители даже делают водоблоки для планок памяти. Выглядят они достаточно оригинально.

Принцип работы типичной СВО

Любая система охлаждения используется с единственной целью – отвод тепла от нагретого компонента системы и последующее рассеяние. Типичный воздушный охладитель состоит из двух частей – радиатора и вентилятора. Этот тандем позволяет зачастую очень эффективно справляться с поставленной задачей. В свою очередь, система охлаждения устроена так, что один из элементов (в частности, водоблок) осуществляет съем тепла, а вторая часть рассеивает энергию. Типичным примером может служить градирня – система оборотного водоснабжения для охлаждения теплообменных аппаратов на тепловых станциях. Основная особенность типичной СВО заключается в том, что рассеивающая часть может быть вынесена за пределы компьютера. При этом сама система может одновременно и эффективно охлаждать разнообразные узлы ПК. С воздушным кулером такой эффективности добиться практически невозможно. Мало того, для охлаждения массивного радиатора требуется мощный вентилятор, а это провоцирует увеличение уровня шумового порога. Сама система водяного охлаждения состоит из нескольких элементов. Типичная СВО состоит из радиаторной части для охлаждения жидкости, резервуара, помпы или насоса, процессорного теплосъемника (его еще называют водоблоком), а также трубок и самой жидкости. Водоблоков в системе может быть несколько. Они могут подключаться к системе как последовательно, так и параллельно. Однако наиболее часто встречается первый вариант – он самый простой и функциональный. Последовательное соединение подходит, когда нужно охладить несколько различных элементов. Например, видеокарту, процессор и чипсет. Параллельное подключение подходит для компонент с одинаковым TDP, то есть тепловыделением. Это касается систем типа SLI или Crossfire.

Сама схема отвода тепла принимает следующий вид. Жидкость из резервуара поступает в помпу и прокачивается с ее помощью в остальные узлы агрегата. При этом первоначально вода идет к элементам с наиболее низким тепловыделением. Причина такого подключения достаточно банальна. Проходя через чипсет, жидкость нагревается весьма незначительно – таким образом можно более эффективно охладить графическую плату и, в дальнейшем, процессор. Естественно, каждый пользователь может выбрать приоритетный элемент для первичного охлаждения. Прогретая жидкость поступает в радиаторную часть, где и охлаждается. После выполнения всех шагов цикл начинается заново. Сама схема предельно проста, да только есть большое количество нюансов, которые мы рассмотрим при детальном изучении каждого из компонент СВО.

Водоблоки и шланги

Водоблок – фактически символ системы водяного охлаждения. Если приобретать такой элемент отдельно, то следует уделить внимание некоторым моментам. Дело в том, что водоблок будет напрямую контактировать с процессором. Поэтому для этой части СВО важно учесть материал, герметичность и удобные крепления для различных разъемов. Предпочтение следует отдавать моделям с развитой внутренней структурой – наличием тонких ребер и других дополнительных элементов охлаждения. На сегодняшний день ассортимент водоблоков достаточно широк. Можно купить модель как для процессора, так и для винчестера, видеокарты, чипсета и модулей памяти. Желательно перед приобретением ознакомиться с тестами и обзорами кандидатов на покупку. При этом стоит учесть, что высокая цена отнюдь не гарантирует высокую эффективность. Наиболее популярны модели от Thermaltake, Alphacool, Swiftech. Отличные водоблоки делают отечественные энтузиасты из группы Promodz.

Что касается шлангов, то существует несколько типов – ПВХ, силиконовые и армированные. Силиконовые шланги обладают хорошей гибкостью и наиболее удобны, а пользователь, в свою очередь, может видеть цвет жидкости. Однако это самый дорогой вариант. Поливинилхлоридные шланги также гнутся хорошо, но имеют свойство заламываться, так что при их использовании нужно проявлять наибольшую осторожность. Армированные – наиболее жесткие. Они большей частью применяются в сантехнике. Трубка душа является типичным примером армированного шланга. Выглядят они очень эффектно в сборе, однако чрезмерная жесткость может вызвать перекос водоблока и последующую течь при использовании низкокачественных зажимов. Внутренний диаметр шланга должен быть на один-два миллиметра меньше, чем внешний диаметр штуцера.

Радиаторы и резервуары

Радиатор в системе водяного охлаждения является элементом рассеивания тепла, которое накопила жидкость за время исполнения цикла. Чем меньше толщина ребер, чем выше их плотность и частота посадки, тем выше запас прочности и эффективность системы. Если в СВО предусмотрен дополнительный обдув радиаторной части, эффективность охлаждения будет выше, однако и шумовой порог, низким значением которого славятся водянки, также сильно повысится. Если систему охлаждения планируется использовать вместе с процессором, который характеризуется низким TDP, то подойдет радиатор полностью без вентилятора. Таким образом, обеспечивается практически полная бесшумность охладителя. Примерами радиатора без воздушного нагнетателя могут служить Zalman Reserator и Zalman Reserator 2.

Резервуар – это расширительный бачок. Он служит не только для хранения некоторого объема рабочей жидкости, но и для заправки системы и устранения воздушных пробок в контуре СВО. Уже готовые, собранные системы поставляются без водоблока, однако при следующей заправке такой системы (жидкость имеет свойство со временем испаряться даже в замкнутых цепях) есть вероятность возникновения воздушных пробок.

Помпы и их характеристики

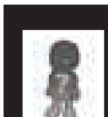
Наиболее важной частью системы охлаждения является помпа. С помощью нее жидкость прогоняется через всю систему. Именно от нее зависит шумность СВО и ее основные характеристики. Большинство энтузиастов знает, что помпы бывают двух типов – погружные и наружные. Соответственно, к первой категории относятся устройства, которые могут работать только под водой. Для некоторых решений даже указывается минимальная рабочая глубина (зачастую около 10 см). Второй тип более функционален, если говорить о возможностях. Наружные помпы могут работать как вне резервуара, так и в воде. Погружную помпу можно купить если не в магазине для моддеров, то в лотке зоотоваров. Если насос используется любителями аквариумных рыбок, то почему им не может воспользоваться энтузиаст? Очень часто в аквариумах используются помпы со специальными фильтрами для очистки воды, так что их ценность даже не обсуждается. Тем не менее, наружные насосы стоят гораздо дороже, и это неудивительно. Герметизация корпуса и другие дополнительные методы для обеспечения безопасности содержимого помпы, использованные при производстве, естественно, стоят определенных денег, которые взимают с покупателя. На деле это защищенные погружные помпы. Их не так тяжело достать, ибо предложение на рынке также достаточно велико. Внешние помпы отличаются невысоким уровнем шума, надежностью, компактностью и универсальностью. Погружные, в свою очередь, могут похвастаться звукоизоляцией за счет слоя воды в резервуаре, невысокой стоимостью и большей распространенностью. Помимо сферы применения, помпы отличаются и определенными техническими характеристиками, о которых многие знают не понаслышке. Первый плюс помпы – это расход жидкости или, проще говоря, производительность. Расход измеряется в литрах в час. Такой параметр демонстрирует, какое количество воды может пропустить через себя насос за час живого времени при отсутствии сторонних факторов. Разброс характеристик очень велик. Встречаются помпы от 100 л/ч до 2000 л/ч. Все зависит от того, что именно требуется от устройства. Высота подъема водяного столба измеряется в метрах и показывает, на сколько может помпа вытолкнуть массу воды в вертикально расположенную трубку. В замкнутой системе, конечно, в основном отсутствуют такие трубки и вся мощь идет на преодоление гиперсопротивления контура. Чем выше этот параметр, тем, проще говоря, выше расход и лучше помпа.

Охлаждающая жидкость

В Сети бродит бесчисленное количество легенд на тему: «Какую жидкость использовать в СВО?». Стоит отметить, что большинство водянок комплектуются флаконами со специальным концентрированным составом, который в определенной пропорции смешивается с водой. Тем не менее, рекомендуется в качестве жидкости использовать обыкновенную дистиллированную воду. Она стоит дешево, а для пущего эффекта в нее всегда можно добавить краситель нужного цвета. Если учесть, что в автомобиле для охлаждения двигателя используется точно такая же по структуре СВО, как и в компьютере, то резонно предположить, что обыкновенный автомобильный антифриз вполне подойдет для водянки. Однако мнения на этот счет расходятся. Стоит учесть, что узлы в машине более массивные и крепкие, и токсичный антифриз для нее подходит в самый раз. В компьютерной СВО такая жидкость не принесет вреда человеку – антифриз практически не испаряется, но стоит быть с ним предельно аккуратным. Большинство циркуляционных насосов не предназначено для работы с ним (это указано в паспорте практически каждой помпы), к тому же антифриз со временем разъедает алюминий, не говоря уже о тонких резиновых трубках. Спирт использовать в системе охлаждения также не рекомендуется. Распад органических веществ провоцирует появление в системе разрушающих бактерий.

В качестве заключения

Конечно, данный материал не ставил цель рассказать о том, что системы водяного охлаждения – это круто. И все нормальные люди должны использовать именно такое устройство. Это совсем не так. Безусловно, с обыкновенным кулером проще, легче и зачастую безопаснее. Нестандартные системы охлаждения – это оригинальный способ модернизации для тех, кто оценивает свой компьютер не только как игровую приставку, но еще и как средство для самовыражения, поле для творчества и источник новых знаний. Пусть каждый выберет свой, индивидуальный метод.

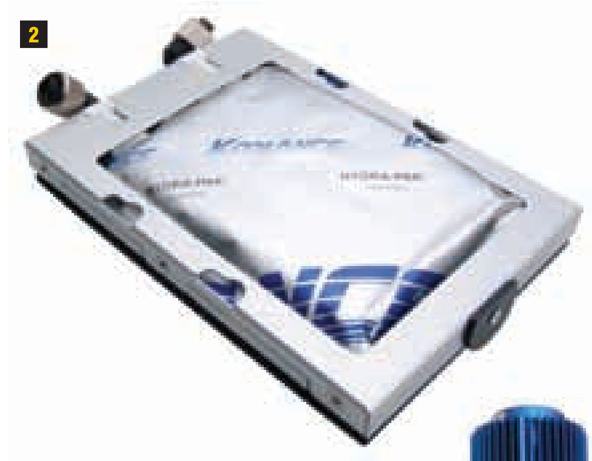


Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

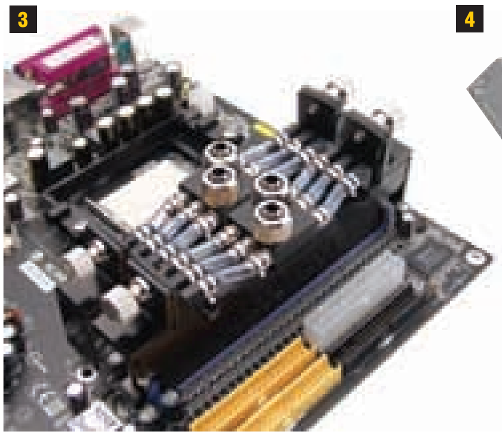
1



2



3



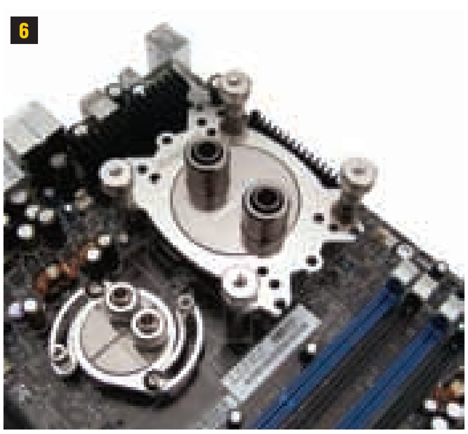
4



5



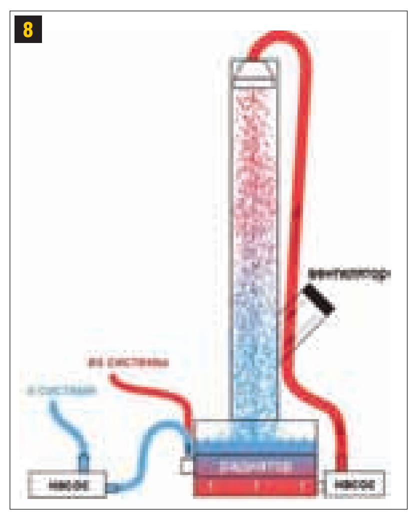
6



7



8



9



4 Для наиболее эффективного охлаждения жидкости многие производители оснащают радиаторную часть СВО вентиляторами. Конечно, такая система уже не будет работать тихо, зато энтузиасты смогут выжать из своих процессоров еще пару мегагерц.

5 Компания Zalman использовала в качестве радиаторной части продолговатый цилиндр из алюминиевого сплава. До сих пор система Zalman Reserator является классическим примером СВО – бесшумной и эффективной.

6 При сборке системы охлаждения следует уделить внимание диаметру входных и выходных отверстий. Возможно (если планируется покупать детали раздельно), шланги будут по размеру больше или меньше самих штуцеров.

7 Резервуар может быть не просто коробкой из плексиглаcа с впускным и выпускным отверстием. Например, компания Thermaltake оборудовала свой резервуар под названием Aqua Bay индикатором уровня жидкости, а само устройство устанавливается 5.25" отсек корпуса.

8 Схема работы СВО типа «бонг». Бонг используется вместо радиатора. Вода, распыляясь, охлаждается потоком воздуха, нагнетаемым вентилятором. Главное преимущество – вода охлаждается ниже комнатной температуры, что невозможно реализовать в обычной системе водяного охлаждения, где вместо бонга используется привычный радиатор.

9 Типичные водоблоки изготавливает компания Swftech. На медную подошву, которая контактирует с радиатором, установлена пластина с отверстиями для крепления. Под пластиковым герметичным кожухом прячется небольшой плоский радиатор с ромбообразными пластинами.

Словарь

СВО – система водяного охлаждения. Применяется в различных сферах деятельности: компьютерной технике, автомобилестроении, тепловых электростанциях.

Бонг – система охлаждения водяного потока за счет испарения. Этот редкий тип использует принцип курительной трубки. Разрабатывается энтузиастами вручную. Отличается высоким уровнем эффективности – в продаже найти весьма проблематично.

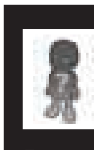
Градирня – (от нем. gradieren — сгущать соляной раствор) – устройство для охлаждения большого количества воды направленным потоком атмосферного воздуха. Иногда градирни называют также охладительными башнями.

Штуцер – (от нем. Stutzen) деталь трубопровода или его соединительного узла, представляющая собой втулку, один из концов которой имеет внутреннюю или наружную резьбу для крепления к резервуару или другому элементу СВО.

TDP – (от. англ. thermal design power) максимальная расчётная потребляемая процессором мощность. Чем больше TDP, тем больше процессор потребляет энергии и, соответственно, греется.

ГРОМАДА ЗВУКА

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА EDIFIER S550



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

ДЛЯ МНОГИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ВЫБОР КОМПЬЮТЕРНЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ КОЛОНОК ОГРАНИЧЕН ЛИШЬ БЮДЖЕТОМ, В ТО ВРЕМЯ КАК НА КАЧЕСТВО ОБРАЩАЕТСЯ МАЛО ВНИМАНИЯ – ГЛАВНОЕ ТРЕБОВАНИЕ, ЧТОБЫ ЗВУК БЫЛ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ПРИЛИЧНЫМ. ОДНАКО НАСТОЯЩИЕ ГЕЙМЕРЫ ЗНАЮТ, ЧТО ОЩУЩЕНИЯ ОТ ИГРЫ ЗАВИСЯТ НЕ ТОЛЬКО ОТ МОЩНОЙ ВИДЕОКАРТЫ И ШИРОКОЭКРАННОГО МОНИТОРА. ДОЛЖНЫ БЫТЬ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ЗАДЕЙСТВОВАНЫ ВСЕ ОРГАНЫ ЧУВСТВ – ТОЛЬКО ТОГДА МОЖНО ПОГРУЗИТЬСЯ НА ВСЕ СТО ПРОЦЕНТОВ В МИР ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. И ТЕПЕРЬ МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ЗАСТАВИТ ВАС ОЩУТИТЬ ВСЮ МОЩЬ И ЧИСТОТУ ЗВУКА.

Акустический комплект Edifier S550 поставляется в двух огромных картонных коробках, в половину человеческого роста каждая. В одну из них упакован сабвуфер, а в другую собственно сателлиты. Набор состоит из четырех сателлитов, которые играют роль фронтальной и тыловой части (два ставятся спереди, а два сзади), одного переднего канала, а также сабвуфера. Низкочастотный элемент – огромный. Сабвуфер использует десятидюймовый динамик (небывалый случай для мультимедийной системы!), который выводится на лицевую панель. Для увеличения глубины басов задействованы два пассивных драйвера, так что габариты сабвуфера составляют 367x397x489 мм, а выходная мощность – 120 Вт! В каждый из сателлитов установлен среднечастотный динамик, а также твиттер с тканевым куполом. Сабвуфер и колонки собраны в корпусах из MDF (аналог ДВП). Отсутствие дешевого пластика очень радует, так что колонки не только отлично звучат, но и выглядят стильно и дорого. Фронтальный канал представлен отдельной колонкой, которая устанавливается горизонтально и имеет, в отличие от прочих сателлитов, еще один среднечастотный динамик.

Управление системой осуществляется как с помощью пульта дистанционного управления, так и с помощью консоли с ЖК-дисплеем. Пульт достаточно простой и обладает всеми необходимыми функциями, благодаря которым можно регулировать основной спектр настроек (метод воспроизведения по каналам – 2.1 или 5.1, уровень баса, тембр, сброс настроек). Работает он от обычных батареек формата CR2025 – «шайбы», которую можно купить в любом магазине. Проводной же пульт подключается к системе через разъем RC-232 и внешне напоминает популярный плеер от компании Apple. С помощью колесика на лицевой панели можно регулировать громкость, оно же позволяет калибровать основные параметры системы – усиление звучания на отдельных каналах и яркость свечения дисплея. При включении система устанавливается в режим регулировки громкости. Выбор других настроек осуществляется нажатием на многофункциональную ручку управления.

\+ Отличная звукопередача, продуманная система управления.
\- Большой размер комплекта, серьезный вес сабвуфера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Общая мощность, RMS	280 Вт
Выходная мощность сабвуфера	120 Вт
Выходная мощность центрального канала	32 Вт
Выходная мощность фронтальных и тыловых каналов	4x 32 Вт
Нелинейные искажения	Не более 0,5%
Соотношение сигнал/шум	Более 85 дБ
Частотный диапазон	20-20000 Гц
Входное сопротивление	10 кОм
Динамик сабвуфера	10" (низкочастотный, магнитноэкранированный)
Динамик сателлита	3,5" (среднечастотный), 1" (высокочастотный)
Габариты	367x397x489 мм (сабвуфер), 316x117x157 (центральный сателлит), 116x203x160 мм (фронтальный/тыловой сателлит)
Вес	37 кг



ВЕРДИКТ

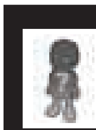
Акустическая система от компании Edifier действительно приятно удивляет своим качеством. Из минусов комплекта разве что стоит отметить большие (ну слишком большие) размеры системы. Дотащить ее до дома, даже с помощью личного транспорта, будет весьма непросто. Однако это, пожалуй, единственный недостаток. По остальным параметрам Edifier S550 – превосходен. Отличное качество звучания как высоких, так и средних частот, ну а уж о басах и говорить не приходится. Система отлично подойдет не только для игровой компьютерной системы, но и для полноценного домашнего кинотеатра. Напоследок добавим, что в продаже в скором времени можно будет найти аналогичный комплект от того же производителя, а именно набор Edifier S550D, который отличается наличием цифровых выходов (оптического и коаксиального), так что в скором времени комплект смогут оценить и обладатели консолей, которые предпочитают играть с многоканальным звуком.

$400

УРАГАН

ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР THERMALTAKE BIG TYP VP

ПРОИЗВОДИТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ КОМПЛЕКТУЮЩИХ ПОПУЛЯРНЫ БЛАГОДАРЯ СВОИМ НАИБОЛЕЕ УДАЧНЫМ РЕШЕНИЯМ. ТАК, ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ КОМПАНИИ THERMALTAKE ДО СИХ ПОР ЯВЛЯЮТСЯ ПРОЦЕССОРНЫЕ КУЛЕРЫ СЕРИИ BIG TYPHOON. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ТИХИЕ И ЭФФЕКТИВНЫЕ, ОНИ ПОКОРИЛИ СЕРДЦА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. МОДЕЛЬ ОКАЗАЛАСЬ НАСТОЛЬКО ВОСТРЕБОВАННОЙ, ЧТО THERMALTAKE РЕШИЛА ВЫПУСТИТЬ МОДИФИКАЦИЮ BIG TYPHOON, ПОД НАЗВАНИЕМ THERMALTAKE BIG TYP VP. О НЕЙ И РАССКАЖЕМ.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

Впервые кулер Thermaltake Big Typ VP с серийным номером CL-P0477 был представлен совсем недавно на выставке CES 2008, которая проводилась в Лас-Вегасе. Внешне устройство напоминает оригинальную модель. Здесь такое же медное основание с базой из тепловых трубок, радиатор с тонкими пластинами, обдуваемый 120-мм вентилятором. Основное отличие Thermaltake Big Typ VP от предыдущей модели в том, что теперь это полноценный комплекс охлаждения, а не просто процессорный кулер. Главная особенность модели – наличие дополнительного модуля с вентилятором. Перед установкой вам достаточно выбрать зону, которую будет обдувать секция со вспомогательным нагнетателем, в результате чего эффективность охлаждения значительно увеличивается. Таким образом, можно легко направить дополнительный вентилятор либо на подсистему памяти (что будет полезно при разгоне процессора), либо на видеокарту (или комплекс видеокарт, если используется технология SLI или Crossfire). В общем, пользу такого охлаждения оценят и серьезные оверклокеры, и заядлые геймеры.

Плюс еще в том, что направление вспомогательного нагнетателя можно регулировать. Решетка с вентилятором может быть повернута относительно горизонтальной оси, соответственно, увеличивая или уменьшая угол рассеивания воздуха. По желанию покупателя может быть установлен 90-, 80-, 60-, 50- или 40-мм вентилятор.
Внешне кулер кажется очень большим. Так что сначала непонятно – поместится ли он вообще на системную плату с габаритным охлаждением схем питания и мостов чипсета (такие любят делать многие компании). Однако устанавливается система легко и просто, так что никаких проблем с установкой не возникнет даже у новичков. Система рассчитана на совместимость со всеми популярными разъемами, вне зависимости от процессора. Это может быть и LGA 775, и Socket AM2+. В комплекте поставляется набор крепежей и тюбик с термопастой. Основной вентилятор рассчитан на 30000 часов работы, что приблизительно равно трем годам непрерывной службы. Скорость вращения равна 2000 об/мин, но ее можно понизить до 1300 с помощью специальной ручки, не пользуясь BIOS или другими программными средствами.

Тестовый стенд

Процессор Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Материнская плата Intel P35 (Abit IP35 PRO)
Память 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Видеокарта ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
Жесткий диск RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод LG GSA-H62N
Корпус GMC R2 TOAST
Блок питания ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система Microsoft Windows XP Professional SP2

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые разъемы и процессоры	Intel Socket LGA 775 (Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium D, Pentium 4, Celeron) AMD Socket AM2, AM2+ (Phenom, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Athlon 64, Sempron)
Материал	медь, алюминий, пластик (вентилятор)
Вентилятор	осевой вентилятор с подшипником скольжения (Rifle bearing)
Уровень шума	16-24 дБ
Скорость вращения	1300-2000 об/мин
Воздушный поток	86,5 CFM
Радиатор	алюминиевый с медным основанием и 4-мя тепловыми трубками
Питание	12 В
Давление воздуха	2.22 мм H^2O
MTBF	30000 ч (~3.5 года непрерывной работы)
Габариты вентилятора	120x120x25 мм
Габариты радиатора	122x122x103 мм
Вес	822 г

+: Проверенная временем конструкция, дополненная еще одним вентилятором.
-: Принципиально ничего нового. Для охлаждения одного только процессора подойдет классический Thermaltake Big Typhoon.



$75

ВЕРДИКТ

Thermaltake Big Typ VP показал очень эффективную работу. За это, в первую очередь, стоит благодарить удачные конструкторские решения, которые, правда, унаследованы от оригинальной модели Big Typhoon. Но в новой версии появилось несколько полезных дополнений – решетка с регулируемым вентилятором, а также ручка регулировки оборотов. Кулер Thermaltake Big Typ VP рекомендуется использовать в мощных системах, где качество охлаждения имеет первостепенное значение.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Thermaltake Big Typ VP	Штатный кулер
Компьютер в покое. Работает ОС, активная работа не производится.	36	41
Игровая нагрузка. В течение часа на компьютере играли в Half Life 2.	38	43
Максимальная нагрузка. С помощью утилиты S&M процессор был нагружен на 100%.	41	49



РЕТРО!

Ретро! Приглашаем на наш остров, где при помощи последних достижений науки и техники ученые смогли вернуть к жизни массу видов ископаемых игр. Впереди у вас занятный уик-энд, свои отзывы о нем направляйте по адресу retro@gameland.ru, а сейчас мы подведем итоги очередного ретроконкурса. Победительницей «Ретроконкурса 06», объявленного в 256 номере «Страны Игр», стала Александра Федотова из города-героя Смоленска. Поздравляем победительницу и благодарим всех, кто принял участие в конкурсе!




Rail Chase


Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

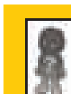
ЖАНР: SHOOTER.RAIL | ПЛАТФОРМЫ: ARCADE | РАЗРАБОТЧИК: SEGA | ИЗДАТЕЛЬ: SEGA | ГОД ВЫХОДА: 1991

Игра для тех, кто любит кататься на тележках в супермаркетах. Если бы Rail Chase выходила сегодня, Sega просто купила бы для нее лицензию Indiana Jones and the Temple of Doom, откуда игра берет свою тему. Но это скучно и не обязательно. Зачем? Кто-нибудь ставил копирайт на шахты и вагонетки? Нет. Кто-нибудь делал катящиеся камни своей торговой маркой? (ОК, это не самый лучший вопрос, забудем о нем.) Кто-нибудь заявлял свои авторские права на стрельбу и взрывы? Конечно, нет! А ведь все вместе это и составляет Rail Chase.
В стильном интро, сделанном на движке и будто нарисованном простым карандашом, некий археолог со своей напарницей находят артефакт. Одно прикосновение – и срабатывает ловушка, открывающая дыру в полу. Бесценная штуковина падает в этот проем, туда же падают археологи и оказываются в самой буквальной трактовке жанра rail shooter, «шутера на рельсах».
Ваша вагонетка прокатится не только по шахтам, но и по горным дорогам, вы будете наводить порядок среди индустриального пейзажа гигантского завода и даже на реке в джунглях. При этом вас на протяжении всего уровня будет преследовать босс (обычно какой-нибудь маньяк в маске), только после поединка с ним этап будет закончен.
То ли по причине высокой сложности портирования, то ли из-за относительно невысокой популярности игры, Rail Chase не удостоилась трансляции ни на одну из домашних игровых систем. Тем не менее, ничто не помешало Sega выпустить в 1994 году продолжение с полигональной графикой – Rail Chase 2 и даже сделать основанные на Rail Chase настоящие американские горки.





Jurassic Park

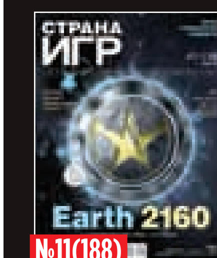

Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

ЖАНР: SHOOTER.RAIL | ПЛАТФОРМЫ: ARCADE | РАЗРАБОТЧИК: SEGA | ИЗДАТЕЛЬ: SEGA | ГОД ВЫХОДА: 1993

К 1994 году, когда этот игровой автомат получил широкое распространение, Sega использовала технологию масштабирующихся спрайтов (sprite scaling) в своих аркадных играх уже больше десяти лет. Такие игры, как Space Harrier, After Burner, OutRun и Galaxy Force продемонстрировали, что можно заворожить игрока, просто приближая и удаляя от него плоские картинки – попробуйте впасть в транс, двигая рядом с собой журнал, и вы поймете, что это требовало от дизайнеров немалого мастерства. В 1994 году спрайтам уже нужно было выбивать себе место среди все множащихся полигонов. Немного оставалось до выхода Virtua Cop и Time Crisis, ставших проповедниками нового визуального стиля шутеров.
Jurassic Park использует спрайты настолько эфективно, насколько может их использовать игра, закрывающая эру.
Она выглядит богаче, чем Rail Chase (по своей сути приквел Jurassic Park, они очень похожи), и дело тут даже не в новом оборудовании. Rail Chase шла на System 32, платформе таких автоматов, как G-Loc и Galaxy Force, JP обитает на более новой System 32, той же, что и у другого «шутера на рельсах» Alien 3: The Gun. Если помните, одной из коронных фишек Alien 3: The Gun были те моменты, когда, например, все вокруг замирало, вы подходили к какой-нибудь двери и игра вам подсказывала: «за ней что-то есть!», а потом это «что-то» чуть вам не на голову сваливалось – иначе говоря, в той игре была драматургия. Jurassic Park тоже использует киношную эффектность подачи, и игра захватывает даже на эмуляторе.



№11(236)
Год назад
Тема номера: HOMM V: Повелители орды
«Повелители орды» стали вторым дополнением к HOMM V, первой части «Героев», разработанной в Nival.



№11(188)
Три года назад
Тема номера: Earth 2160
В этом номере стоит обратить внимание на обзор «Британская игровая пресса».



№11(140)
Пять лет назад
Тема номера: Enter The Matrix
Плюс репортаж с E3 2003: Агент Купер открывает для себя ванильную Кока-Колу.



№11(92)
Семь лет назад
Тема номера: Z: Steel Soldiers
CRUSH OR BE CRUSHED!! Трехмерное возвращение генерала Зода.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Вы хотели собрать свой мегаотряд Людей Икс, но не знали как? Тогда эта игра для вас!



Лабиринты, лабиринты, лабиринты... Уровни генерируются случайно и многие весьма многоэтажны – так тут изображают канализацию. Кстати, обратите внимание на кнопки формаций.



X-Men 2: Fall of the Mutants



Автор:
Иван 'Noelemahc' Костин
noelemahc@old-games.ru

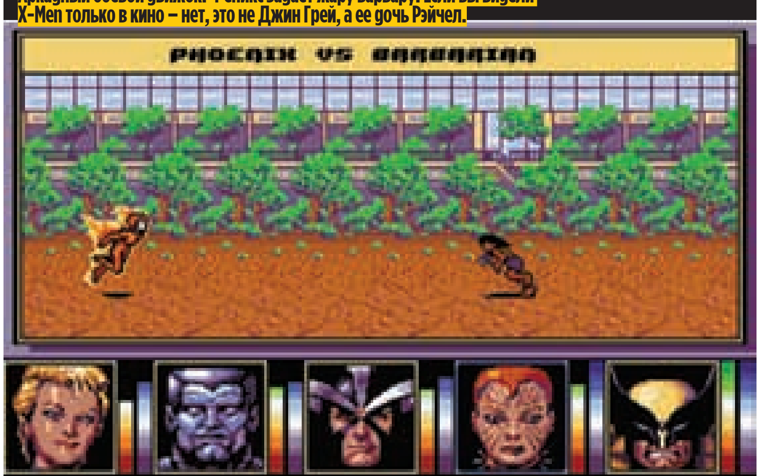
ЖАНР: ACTION.ADVENTURE.ROLE-PLAYING.PC-STYLE | ПЛАТФОРМЫ: DOS | РАЗРАБОТЧИК: PARAGON SOFTWARE CORPORATION | ИЗДАТЕЛЬ: MEDALIST INTERNATIONAL | ГОД ВЫХОДА: 1991

Иногда игросоздатели берут на вооружение крайне занятные идеи. «А что если...» – и вот, рождается новая игра про Людей Икс, сделанная в духе легендарного комикса What If?, изменявшего ход ставших уже каноническими событий других комиксов «Марвел». Эта игра как до крайности интерактивная глава комиксов X-Men. А что если в тот смертный бой в Далласе из Fall of the Mutants: Uncanny X-Men #225 со злым духом с неизобретательным именем The Adversary («Противник», да), пойдут не те герои, что сделали это в комиксе, а те, которых выберет игрок? А если список этих героев расширить? Из таких задумок вырастают хорошие игры, и тот же X-Men Legends II тому подтверждение. В случае с Fall of the Mutants идея мутировала в нечто иное.

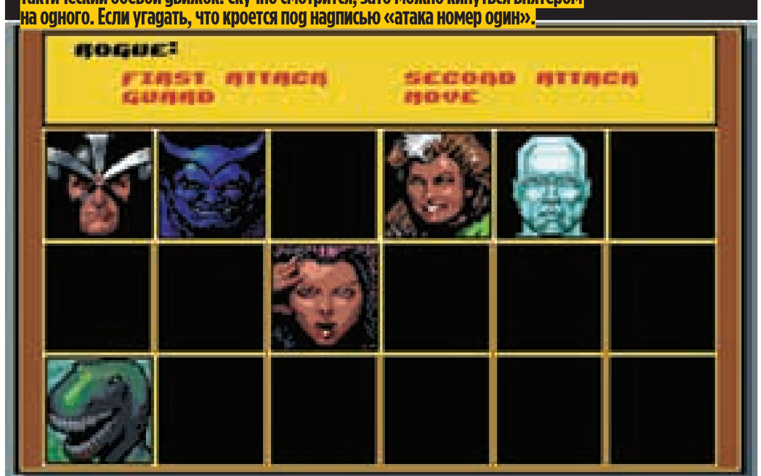
Все игры Paragon имеют общую черту – одна-две гениальных находки в них сочетаются с ворохом недостатков. Вот в этой, например, идеально реализованы передвижения по городу. Формации, выбор очерёдности, ловушки, влияние лидера отряда на способ передвижения (если вы смотрели в детстве мультсериал X-Men, то знаете, что Шельма и Феникс умеют летать, а Тёмная Кошка – проходить сквозь стены), возможность применения сверхсил для деформации ландшафта (Колосс передвигает неподъемные махины, Росомаха тупо делает дырки в стенах) и даже смена дня ночью, во время которой выясняется, что Ослепительная, вообще-то, умеет светиться. Довольно схематичные спрайтики можно компенсировать за счет воображения, из этого могла выйти хорошая жвачка для мозгов в жанре roguelike…

Но когда авторы игры решали, какая нужна боёвка, договориться, видимо, они не смогли. Поэтому их сразу две. Пошаговая, напоминающая больше всего сильно усечённые шахматы; и аркадная, с дурацкими боями один-на-один. Между ними можно переключаться в процессе игры, но и та и другая неприятны – в тактической у всех героев одинаковая скорость передвижения, а выбор атак сделан как выбор кнопок с подписями «Атака 1» и «Атака 2», и не подглядывая в мануал можно и не понять, у кого что за этим прячется. Аркадная отвратительна тем, что подборка этих самых сил довольно нерепрезентативна и местами абсурдна, по принципу «со сверхспособностями» и «без них». Где верные парные сабли Найткроулера? Почему телепаты должны уметь либо легонько трогать врага рукой, либо, напротив, устраивать эквивалент ядерного взрыва в головах соперников – где промежуточный вариант? В результате отряд приходится набирать не из тех, кто нравится, а из тех, кто играбелен. Сам сюжет немного абсурден – злой индейский демон вырвался на свободу, избрав своей земной базой дом мутанта-изобретателя Форджа, и начал пакостить. Именно поэтому в заснеженном Далласе вдруг появляются обитатели каменного века, динозавры гоняют горожан, а наши мутанты цапаются с пещерными людьми. И вражьими мутантами – правительственный суперотряд Freedom Force, состоящий целиком из бывших террористов, тут как тут – у них ордер на наш арест. Конфликт интересов быстро перерастает в многостороннее противостояние, и... Ну да, вся интересность разбивается о монотонность выкашивания не особо разнообразных оппонентов, поиски боссов, бои с ними всё в том же неудобном формате боёвок. А ведь какая могла получиться легенда! Прямо... X-Men Legends на двенадцать лет раньше!

Аркадный боевой движок. Феникс задает жару варвару. Если вы видели X-Men только в кино – нет, это не Джин Грей, а ее дочь Рэйчел.



Тактический боевой движок. Скучно смотрится, зато можно кинуться впятером на одного. Если угадать, что кроется под надписью «атака номер один».

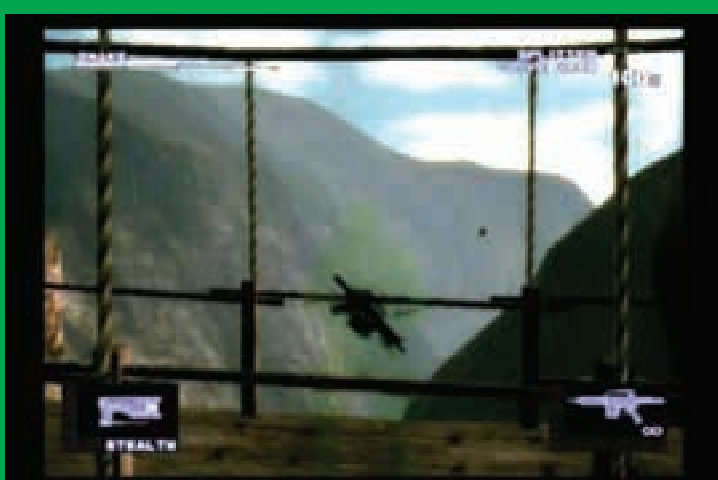


Остановите **мгновенье!**

ПОБЕДИТЕЛЬ 37-ГО ЭТАПА

Алексей,
aleksei_r_zzz@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



«На скриншоте показана игра Metal Gear Solid 3: Subsistence. Достижение заключается в том, что я собрал все 64 лягушки по всей игре и получил Stealth-костюм».

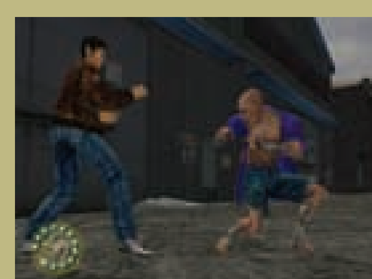
ПОБЕДИТЕЛЬ 38-ГО ЭТАПА

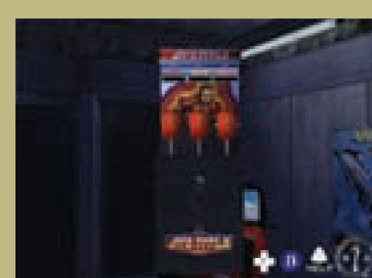
Антон Гайнулин,
gainulin_anton@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO









«Все эти достижения из игры всех времен и народов Shenmue. На первом - игрушка, которую дают если вы набрали больше 300000 очков в игровом автомате QTE Title. На втором скриншоте представлен магнитофон, который нужно было выиграть в лотерею в магазине. На третьем игрушка, которую дают за финиширование первым в гонках на автопогрузчиках. На четвертом представлена битва с последним боссом. Ну вот и все мои достижения в лучшей игре в мире (на мой взгляд)».

Bookshelf

Автор:
Вячеслав Гаврилов



ЗВЕЗДНАЯ БАБОЧКА

БЕРНАРД ВЕРБЕР

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ГЕЛЕОС, РИПОЛ КЛАССИК

На протяжении всей своей истории человечество безуспешно искало способ построить идеальное общество. Еще античные мудрецы высказывали утопичные идеи совершенного социального устройства, и их последователи пытались найти рецепт всеобщего счастья, но все тщетно – человек всегда будет оставаться человеком, несовершенным существом, жизнь которого не сделает безупречной ни одна система…

В книге известного французского писателя Бернарда Вербера «Звездная бабочка» эксперименты с построением идеального общества провалились. Земля, погрязшая в нескончаемых войнах, в конце концов погибла, став непригодной для жизни. 144 тысячи спасшихся землян, улетев с агонизирующей планеты на солнечном паруснике «Звездная бабочка», направились к дальним звездам в надежде найти новый дом. Казалось бы, люди, пережившие войны и катастрофы, не должны допустить их повторения в дальнейшем. Однако сменились поколения на корабле и все вернулось на круги своя – опять вражда и кровопролитие, на этот раз среди жалкой горстки людей, которая обречена на вымирание. Их останется шестеро, но лишь двоим из них суждено сойти на новую планету и начать историю человечества с чистого листа.

Творчество Вербера всегда отличала глубина философской мысли и нестандартность подхода. Ничуть не покривив душой, его смело можно отнести к утопистам современности.

Отдельного упоминания заслуживает своеобразная игра автора с библейскими мотивами, которая органически вплетается в повествование. Образность, удивительное умение балансировать на грани реальности и фантастики и любовь Вербера показывать нам события глазами нескольких героев книги завлекают читателя в этот мрачный и унылый мир «Звездной бабочки», в которой, однако же, теплится надежда на перемены. Книга написана очень простым языком, несмотря на то что в ней излагаются довольно серьезные мысли. Порой кажется, что автор идет на излишние упрощения социального аспекта своего произведения, который не всегда удачно ложится на повествование. Но в итоге эти недостатки нисколько не мешают читателю наслаждаться книгой.

«Я сказал себе, что никогда, никому и ничего не стану внушать в своих книгах. Я не желаю заставлять людей верить в те или иные истины. Все, что я предлагаю, это – воображать. Думаю, что в наш век человек имеет полное право на выбор, и выбор этот должен принадлежать ему самому, а не должен навязываться… Я утверждаю, что все мы – Боги. Каждый из нас играет важнейшую роль в собственной жизни…». Людям, которым не нравятся длительные философские отступления от повествования, книга противопоказана, но всем остальным она сможет подарить массу новых впечатлений и необычных эмоций.



КНИГА ВСЕОБЩИХ ЗАБЛУЖДЕНИЙ

СТИВЕН ФРАЙ

ЖАНР: РАЗРУШЕНИЕ ЛЕГЕНД
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ФАНТОМ ПРЕСС

Наш мир переполнен умными книгами, мы с ранних лет беспрестанно что-то познаем, чему-то учимся. Но мудрость Сократа, который знал, что он ничего не знает, актуальна в наши дни как никогда. Многие факты, которые мы считаем бесспорными, на самом деле являются откровенной выдумкой. Мы живем в мире повсеместного невежества и всеобщих заблуждений, но стыдимся в этом признаться. В отличие от Стивена Фрая и его друзей: они с неподражаемым юмором рассказывают о величайших заблуждениях, которые большинству людей представляются абсолютной истиной.

Если и можно обвинить в чем-то англичанина Стивена Фрая, то только в излишней любознательности. Писатель, комедиант, журналист, драматург, ученый и просто интеллектуал, Фрай всегда знает, как заставить собственных «тараканов» работать на себя. Поэтому новая книга писателя – потенциальный бестселлер. В «Книге всеобщих заблуждений» собраны хорошо известные факты, которые на самом деле не соответствуют истине. Книга 2006 года, основанная на телевизионном шоу Фрая «Это интересно», высмеивает 230 всеобщих заблуждений вроде того, что американцы придумали бейсбол (это, конечно же, были англичане) или что Эверест – самая высокая гора в мире.

Римские императоры приговаривали гладиаторов к смерти, подняв большой палец вверх. У сороконожки не сорок ног. Самое холодное место на Земле находится в Финляндии. Волхвов было не трое, а от двух до двадцати. Вероятность погибнуть от падения астероида больше, чем быть убитым молнией. Джордж Вашингтон не был первым президентом США. Самое распространенное в природе вещество – минерал перовскит, названный в честь русского геолога Льва Перовского. Животное, которое называют «пантера», не существует в природе. Америку назвали Америкой не в честь Америго Веспуччи, а в честь Ричарда Америка. Ногти и волосы не растут после смерти. Гильотину и шампанское изобрели не французы, а англичане. Список общечеловеческих заблуждений, по мнению господина Фрая, можно продолжать еще очень долго. По словам самого автора, он не столько дает ответы, сколько уточняет вопросы.

В современной литературе скопилось столько разнообразных сюжетов, что сегодня ими уже никого не удивишь. Похоже, пришло время литературных записок гурманов и путешественников. В этом смысле новая книга Фрая вполне может претендовать на звание настольной. Время от времени ее можно прочитывать страница за страницей, чтобы при случае вставить в разговоре какой-нибудь любопытный факт и сойти за умного человека. Легкий язык «Книги всеобщих заблуждений» делает процесс усвоения новой информации настолько увлекательным, что даже дети будут с удовольствием читать сие произведение.


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
PlayStation 2 Slim
5200 р.
4810 р. *
Nintendo DS Lite
5980 р.
5460 р. *
Xbox 360 Premium HDMI RUS
12220 р.
PSP-2000 Mat Bronze Value Pack (JAP)
7540 р.
Sony PlayStation 3 (40 Gb) Rus
15990 р.
15210 р. *
Nintendo Wii
9984 р.
* Цена при покупке 3-х игр!
Играй просто!
GamePost
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терных игр
* Игры для всех современных приставок
* Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

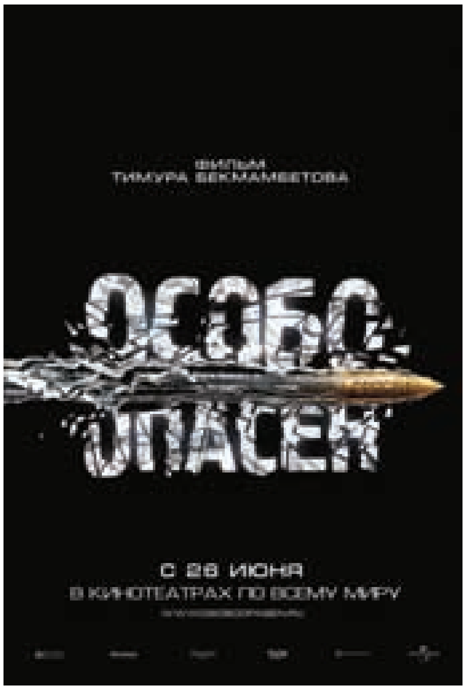
Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Роман Романов

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ОСОБО ОПАСЕН

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 26 ИЮНЯ

ЖАНР:	БОЕВИК/ТРИЛЛЕР
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	WANTED
РЕЖИССЕР:	ТИМУР БЕКМАМБЕТОВ
В РОЛЯХ:	ДЖЕЙМС МАКЭВОЙ, АНДЖЕЛИНА ДЖОЛИ, МОРГАН ФРИМАН, КОНСТАНТИН ХАБЕНСКИЙ
ПРОИЗВОДСТВО:	США,
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕИЗВЕСТНА



РЕЖИССЕР

ТИМУР БЕКМАМБЕТОВ



ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«ПЕШАВАРСКИЙ ВАЛЬС», «АРЕНА», «НОЧНОЙ ДОЗОР», «ДНЕВНОЙ ДОЗОР», «ИРОНИЯ СУДЬБЫ. ПРОДОЛЖЕНИЕ»

Тимур Нуруахитович Бекмамбетов родился 25 июня 1961 г. в городе Атырау, в Казахстане. Учился в МЭИ, но, заинтересовавшись искусством, прервал обучение и уехал в Ташкент, где в 1987 г. окончил Ташкентский театрально-художественный институт имени А. Н. Островского по специальности «художник театра и кино». Потом проходил службу в армии, в артиллерийских войсках, после которой работал художником в театре «Ильхом» и на киностудии «Узбекфильм». После переезда в Москву снимает рекламные ролики, первый из которых, для банка «Кредит-Москва», появляется на экранах в 1989. В 1991-м Бекмамбетов снимает фильм «Пешаварский вальс», который в 1994 году получил награды на фестивале в Карловых Варах и на Кинотавре. Параллельно со съемками кинофильмов Тимур продолжает снимать рекламные ролики, в том числе для банков «Менатеп» и «Империал», ставшие классикой. В 1997 г. Бекмамбетов признается Российской киноакадемией лучшим молодым режиссером. А в 1998 снимает малобюджетный треш «Гладиатрикс». В 2004-2005 гг. Тимур создает два главных отечественных блокбастера «Ночной дозор» и «Дневной дозор. Мел судьбы», после чего получает ряд предложений из Голливуда, и с 2005 г. он работает на Западе. Причем в Голливуде Тимур, видимо, задержится надолго, потому что не успел он выпустить на широкий экран долгожданный кинокомикс «Особо опасен», как его пригласили продюсировать очередной масштабный проект студии Universal Pictures – мистико-исторический эпик «Орден Тамплиеров». А до этого времени ему еще нужно успеть снять «Сумеречный дозор», премьера которого пока заявлена в 2009 г.

Тимур Бекмамбетов не первый представитель России в Голливуде, но его старт выглядит куда внушительнее, чем у предшественников. Звезды высшей категории в главных ролях, весьма солидный бюджет, модная комиксная основа сюжета – Тимуру Нуруахитовичу фактически выдали карт-бланш. А все для того, чтобы режиссер двух «Дозоров» и полусотни рекламных роликов создал один из главных летних блокбастеров. И, в общем-то, нет никаких оснований переживать за результат. Бюджет, более чем в 10 раз превышающий сумму, потраченную на «Ночной дозор», позволит режиссеру как следует разгуляться на спецэффектах, что крайне важно для успешного кинокомикса. Костя Хабенский, играющий одну из второстепенных ролей, обеспечит режиссеру моральную поддержку и создаст впечатление привычной, «домашней» работы. Да и главного недостатка фильмов Бекмамбетова – топорного продакт-плейсмента – скорее всего, получится избежать. Вряд ли американским инвесторам нужна реклама пельменей или растворимого кофе в каждом третьем кадре, а если они вдруг захотят прорекламировать Bentley или Audi, то всегда пожалуйста, на эти вещи можно смотреть вечно. Впрочем, есть у «Особо опасен» и куда более весомые плюсы. Во-первых, отличный кастинг. Морган Фриман, о потрясающих актерских способностях которого не стоит и говорить и который в свои 70 лет даст фору любой молодой звезде. Анджелина Джоли которая съела собаку на ролях смертельно опасных красавиц с большими пушками, и, судя по отзывам коллег по съемочной площадке и трейлерам, в этом фильме показавшая все что может и даже немного больше. В конце концов, исполнитель главной роли – Джеймс МакЭвой, «Искуплением» и «Последним королем Шотландии» доказавший свое право называться одним из лучших молодых актеров. Да и список актеров, исполняющих второстепенные роли, весьма впечатляет. В активе рэппера Коммона – «Короли улиц», «Гангстер» и «Козырные тузы».

Сюжет же этого кинокомикса – отдельный подарок. С одной стороны, он построен по всем канонам супегеройских фильмов – размеренная, растительная жизнь главного героя в результате судьбоносной встречи превращается в полную опасностей и экшна феерию. Второстепенные атрибуты, вроде наплевательского отношения к физическим законам, роковых красоток, мудрого учителя и друга-предателя на своих местах. Однако, если присмотреться пристальнее, фильм не так прост. Протест против лузерского существования, обывательщины в фильме Бекмамбетова куда сильнее желания творить добро. Таинственное Братство наемных убийц, которое помогает герою стать новым человеком, куда больше похоже на «Бойцовский клуб» Тайлера Дердена, чем на школу профессора Ксавьера, учившего Людей Икс уму-разуму. Бекмамбетов создал не просто один из главных летних экшн-блокбастеров, но и весьма занимательную киноголоволомку со вторым, а может быть, и третьим дном. Впрочем, чтобы обеспечить фильму солидную кассу, хватит и внешнего слоя – эффектной обертки из стрельбы, гонок на автомобилях и сногсшибательной Анджелины Джоли.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



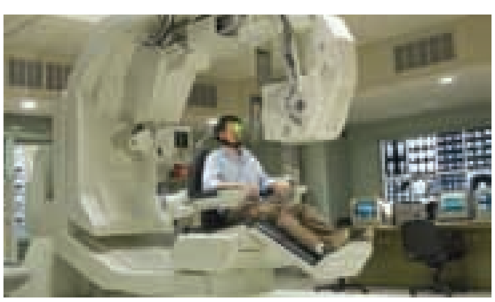
НЕВЕРОЯТНЫЙ ХАЛК

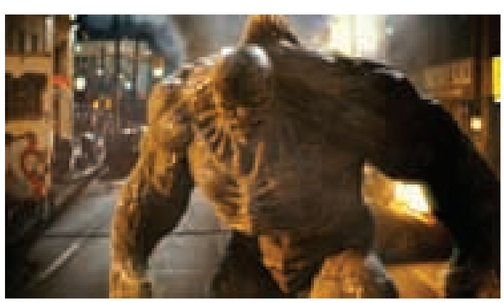
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 12 ИЮЛЯ

ЖАНР:	БОЕВИК/ФАНТАСТИКА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE INCREDIBLE HULK
РЕЖИССЕР:	ЛУИ ЛЕТЕРЬЕ
В РОЛЯХ:	ЭДВАРД НОРТОН, ЛИВ ТАЙЛЕР, ТИМ РОТ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕИЗВЕСТНА

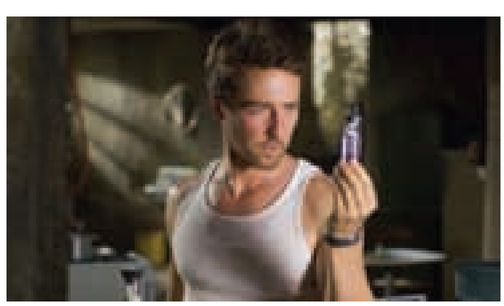


Складывается впечатление, что у Эдварда Нортона страшный комплекс неполноценности, развившийся на почве подавляемой социопатии и повышенной агрессивности. Мало того что он часто играет людей, находящихся по ту сторону закона, так еще у него периодически появляется второе «я», основное назначение которого – разрушать. Был Талер Дерден, уничтожавший мир потребления, как идейно, так и физически – с помощью тротила и кулаков. Теперь вот на смену Дердену пришел зеленый гигант с низким IQ – Халк. Просто если никаких комплексов нет, то попытка Нортона возродить этот франчайз смотрится в высшей степени странно. Ведь первая экранизация пять лет назад фактически провалилась. Несмотря на нормальные кассовые сборы, вдвое превысившие бюджет, неплохих актеров, в числе которых были Эрик Бана и Ник Нолти, и режиссера с мировым именем Энга Ли, тот, первый «Халк» не стал объектом поклонения, как стали ими «Люди Икс» или «Человек Паук». А значит, и продолжать эту линию кинокомиксов, наверное, не стоило. Но спустя пять лет Нортона так увлекла идея зеленого громилы, что он сам написал сценарий, утвердил самого себя на главную роль, нашел спонсоров и режиссера. Впрочем, теперь, когда до выхода фильма на широкий экран остались считанные дни, бессмысленно задаваться вопросом, зачем это понадобилось Нортону. Главное, что зрителей, по всей видимости, ждет зрелищный, феерричный боевик про очередного супергероя. Причем супергероя необычного, а на фоне всевозможных суперменов и росомах так и вовсе уникального. Ведь все персонажи комиксов, которые были до него, если и приобретали сверхспособности, то никак не в ущерб своим личностям – они оставались такими же, как и были, просто приобретали умение летать или читать мысли. Халк же, по сути, другая сторона героя Нортона – повышенная агрессивность, низкий интеллект – кто бы пожелал потерять свое «я» даже в обмен на невероятную силу и живучесть? Однако все эти проблемы свободы выбора и прочие метафизические искания героя меркнут перед ураганным экшном, о качестве которого красноречиво свидетельствует более чем стомиллионный бюджет «Невероятного Халка». К тому же, Нортон запланировал большой и очень приятный сюрприз для поклонников зеленого гиганта – в этом фильме Халков будет два. В конце концов, каждому зрителю понятно, что и вся армия США – не ровня супергерою. Для действительно запоминающихся битв нужен равный соперник, и на эту роль лучше всего подходит полусумасшедший герой Тима Рота, внезапно обретший способность превращаться в «темного» двойника Халка. Эта пара потенциально способна разнести пол-Америки похлеще Годзиллы или гигантского метеорита и по масштабам и зрелищности разрушений переплюнуть даже недавнего «Монстро».









И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

То, что «Железный человек-2» выйдет на широкий экран 30 апреля 2010 года, уже ни для кого не секрет. Но вот по поводу сюжета сиквела ходит огромное количество слухов. Создатели оригинального фильма лишь подливают масла в этот огонь. Так, режиссер Джон Фавро в одном из интервью заявил, что для него наиболее перспективной сюжетной линией является Demon in a Bottle, в которой Тони Старк борется с собственным алкоголизмом. И действительно, на таком материале можно снять просто сногсшибательный сиквел, который, однако, вряд ли будет соответствовать рамкам семейного фильма. А значит, решение о сюжете сиквела полностью лежит на плечах компании Marvel. В том же интервью Фавро сказал, что лучше будет, если «Железный человек» не станет трилогией, а после второй части замкнется на запускаемом компанией Marvel другом масштабном проекте «Мстители».



Фанаты «Терминатора» могут начинать рвать на себе волосы и посыпать головы пеплом. По решению компаний Halcyon и Warner, у четвертой части этого франчайза будет рейтинг PG-13, то есть «дети до 13 лет допускаются в сопровождении взрослых». Если учесть, что все предыдущие части выходили исключительно с рейтингом R («детям до 17 лет смотреть нельзя»), то повод для фанатского недовольства весьма серьезен. И несмотря на уверения продюсеров в том, что режиссер МакДжи сможет снять не уступающий в мрачности предыдущим частям фильм, верится в это мало. С другой стороны, этот рейтинг здорово расширит аудиторию фильма, что, естественно, благоприятно скажется на прибыли компании. А все недовольные пусть идут в магазин и покупают игрушечных героев четвертого «Терминатора», которых запустят в продажу благодаря новому, более «обширному» рейтингу.

Экранизации комиксов пользуются в последнее время просто невероятным успехом. Правда, комиксы эти преимущественно американские, а все супергерои похожи друг на друга как братья. Тем выигрышнее на этом фоне выглядит грядущий проект «Дилан Дог». Мало того что комикс итальянский, так еще и главный герой совершенно нетипичен. Это бедный детектив, живущий в Лондоне и занимающийся сверхъестественными делами. Но его необычность совсем не в этом, а в том, что он вегетарианец, алкоголик, боится летучих мышей, высоты, закрытых пространств и множества других вещей. Не очень понятно, как он жить-то умудряется с таким количеством фобий, что уж говорить о детективной деятельности. Между тем исполнять его роль в экранизации будет заслуженный супергерой Голливуда Брендон Рут, сыгравший в 2006 году самого Супермена. А пришельцу с планеты Криптон по силам и куда большие подвиги, чем показать обиженного жизнью детектива.

Канал BBC продолжает свои попытки повысить культурный уровень телезрителей. В планах телеканала в очередной раз экранизировать классический роман Шарлотты Бронте «Джейн Эйр». Однако у BBC есть несколько козырей. Во-первых, не так давно сами же BBC сняли трехсерийный фильм по этому же произведению, получивший три премии «Эмми». Во-вторых, новой постановкой будет заниматься компания Ruby Films, на счету которой неплохая костюмная драма «Еще одна из рода Болейн». И, наконец, самый главный плюс – то, что Джейн Эйр будет играть Элен Пейдж, номинировавшаяся на «Оскра» за главную роль в фильме «Джуно».



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

ЭРГО ПРОКСИ

АНИМЕ: Эрго Прокси (Ergo Proxy) **ФОРМАТ:** телесериал, 23 эпизода **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Сюко Мурасэ, 2006 год **ИЗДАТЕЛЬ:** MC Entertainment **СТУДИЯ:** Manglobe **НАШ ОЦЕНКА:** можно смотреть

Сегодня сложно даже представить, что какие-то сто лет назад все расчеты делались вручную. В любой компании, какой бы огромной она ни была, отчетность готовилась на бумаге, все суммы и проценты рассчитывали специально обученные люди. В англоговорящих странах их так и называли – компьютерами. В конце семидесятых, когда рассвет цифровой эры забрезжил на горизонте десятилетий, футурологи и фантасты наперебой обсуждали возможное будущее. Какой будет жизнь в следующем веке, страшно сказать – после двухтысячного года? Высказывались мрачные пророчества о расслоении общества, социальных волнениях, уходе в виртуальные миры, немощи человека на фоне машины. На этих мрачных видениях будущего возникло целое направление фантастики, названное киберпанком. Центральной работой жанра до сих пор остается «Нейромансер» Вильяма Гибсона, опубликованный в 1984 году. Лейтмотив, как в анекдоте, – «когда я думал, что опустился на самое дно, снизу постучали». Технологии поглотили человечество, мегакорпорации правят миром, и главный герой – маленький «нормальный» человек – пытается с этим всем как-то справиться. Прошли восьмидесятые, начались девяностые. Компьютеры, и даже Интернет вошли в жизнь тысяч людей, и выяснилось, что кибернетический апокалипсис как-то откладывался. Как столетием раньше развитие промышленности не помогло справиться с пороками человечества, так и теперь бурный рост новых технологий не превратил мир в логово разврата. Те же фантасты и футурологи начали пользоваться вычислительными устройствами в обычной, повседневной жизни и поняли, что это не так уж и дурно. Даже наоборот, недурно. Изменилось отношение к будущему, и киберпанк сам собой превратился в новый жанр – посткиберпанк. Действие опять происходит в недалеком будущем, в мире высоких технологий, где общество дрянь, а жизнь дешевка. Только главный герой не изгой, а умный, толковый и высокооплачиваемый профессионал. И мучают его новые, созидательные вопросы: как помочь этому миру? Или, хотя бы, как предотвратить дальнейший декаданс?

Если же теперь вспомнить про аниме и расставить все по полочкам, то «Акира» (манга 1982 года) – это, скорее, киберпанк. Здесь нет Сети, но по всем остальным параметрам фильм точно вписывается в рамки жанра. Все плохо, и главный герой полкартины пытается хоть как-то сохранить рассудок. А более поздний «Призрак в доспехах» (манга 1989 года) – это уже посткиберпанк. Герои


Сложно сказать наверняка, но, кажется, это мозги.

GURREN LAGANN ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Аниме Gurren Lagann, главное событие прошлого года и тема нынешнего воронежского фестиваля, продолжается! Во-первых, следуя примеру «Гандама» и «Евангелиона», телевизионный сериал превращается в цепь полнометражных фильмов, пересказывающих знакомые события. Премьера первой картины шестого сентября; мы увидим переосмысление первых полутора десятков эпизодов. И это еще не все. В рамках подготовки к премьере с июня по сентябрь будет опубликована серия музыкальных клипов на треки со звуковой дорожки Gurren Lagann. Над каждым клипом трудится собственная команда, но все в едином порыве – не показывать еще раз то же самое, а создать новые, «параллельные» творения. Уже в этих клипах мы увидим новые анимационные фрагменты. Короче говоря, ждем и облизываемся.







К посткиберпанку примешана порядочная доля мистики, и происходящее не всегда можно объяснить с научно-фантастической точки зрения.

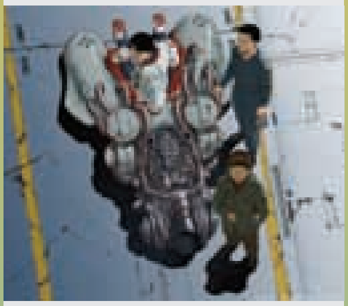


Это Винсент. У Винсента всегда полно проблем.

свыклись с высокими технологиями и защищают это новое общество. Сегодня классический киберпанк смотрится уже довольно нелепо. Как это «при помощи глобальной Сети власть захватили международные корпорации»? Глобальная Сеть у многих дома, международные корпорации каждый день в новостях, а власть как была у правительств, так у них и осталась. Новое время продиктовало новые требования к фантастике. В 2006 году режиссер Сюко Мурасэ (Witch Hunter Robin) снимает «Эрго Прокси». Поначалу, как во многих других фантастических произведениях, «все круто, но ничего не понятно». Первые несколько серий зритель пытается вникнуть в происходящее и разобраться, кто здесь действующие лица и где им приходится существовать. Главная героиня, «похожая на вокалистку группы Evanescence» (если верить аннотации на обложке) – Рил Мейер, сотрудница этакого футуристического ФСБ в закрытом городе Ромдо. Город отрезан от внешнего мира огромным куполом, и мало кто из жителей знает, что творится снаружи. Рил – внучка очень влиятельного человека в Ромдо, элита общества. На другом краю спектра – жалкий и бесправный эмигрант Винсент. Его мечта – однажды стать полноправным жителем города, его работа – избавляться от сошедших с ума роботов-прислужников. Винсент и Рил

Super ShortNews Turbo EX Edition

Мир продолжает превращаться в большую деревню. Японская компания Bandai Visual объявила, что с этой осени начинает публикацию аниме одновременно во всех регионах. До сих пор фильмы выходили сначала в Японии, задорого и часто вообще без субтитров, и много месяцев спустя – в США или Европе, дешевле, с англоязычным дубляжем или субтитрами. Компания Bandai Visual, один из крупнейших издателей аниме, приняла важное стратегическое решение: в будущем на весь мир – один диск Blu-ray, одна дата релиза, одна цена. По всей видимости, одним из первых таких изданий станет научно-фантастическая OVA под названием Freedom дизайнера Кацухиро Отомо и режиссера Сюхэя Мориты.



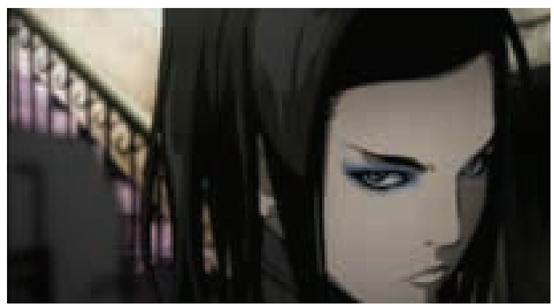
Вы знаете певицу Мику Хацуне? Нет? Не мудрено: певицы Мику Хацуне не существует. Это компьютерная программа, «виртуальный идол», так называемый «вокалоид». Вы даете программе ноты и слова, а она исполняет для вас песню чистым и кавайным, и лишь чуть-чуть компьютерным голосом. Мику Хацуне стала одним из популярнейших персонажей в Интернете, и теперь японцы готовят вокалоида-мужчину. Прообразом виртуального певца станет легенда японского рока Гакт. Чистым и кавайным, и лишь чуть-чуть компьютерным голосом он исполнит вашу любимую песню уже в июле.






Будущее будущим, а деловые костюмы в Ромдо явно находятся под влиянием моды средних веков.


Пораженные вирусом андроиды падают на колени и начинают молиться. Мистика!



случайно знакомятся на одном из расследований, которое из обычного инцидента быстро превращается в заваруху на двадцать три серии. Герои сталкиваются с чудовищем, одолеть которое человеку, кажется, не под силу. Каждый начинает свои поиски, но случай сводит их вместе и отправляет в путешествие за пределы города под куполом. Вот что говорит о сериале сценарист Дай Сато: «В недалеком будущем роботы страдают от вируса, который заставляет их осознать собственное существование. Эти машины, раньше бывшие слугами для людей, отправляются на поиски себя. Им нужно понять: либо они – порождение вируса, либо нечто самостоятельное, найденное и познанное. Этот же вопрос можно задать и людям: мы становимся собой, потому что родились такими или потому что нас такими сделало общество?»

Покинув стены безопасного города, Винсент, Рил и примкнувшая к ним девочка-андроид Пино проходят целую череду испытаний, видят сумасшедшую жизнь на умирающей Земле и, действительно, отправляются на поиски самих себя. Винсент обнаруживает в душе нечто такое, чему совсем не рад, Рил выясняет, что вся ее роскошная жизнь в Ромдо не стоила и выеденного яйца, Пино осваивается с новоприобретенным сознанием. Они узнают, что случилось с планетой и через что ей еще предстоит пройти. Каждая серия «Эрго Прокси» насыщена таким количеством отсылок к древней мифологии и философским работам, что поневоле вспоминаешь второго полнометражного «Призрака в доспехах». Может быть, заумь и занудство – неотъемлемые черты жанра? И точно как полнометражки Мамору Осии, «Эрго Прокси» балансирует между экзистенциальными диалогами, с одной стороны, и перестрелками, погонями и мордобоем – с другой. Сериал создан студией Manglobe, которая двумя годами ранее спустила на воду «Самурай чамплу», и по качеству картинки эти две работы вполне сравнимы. Все остальное, кажется, на разных полюсах: вместо оболтусов и приключений – поиски себя и смысла. А потом смысла смысла и смысла смысла смысла.


Ни с места! Тайная полиция! На те в борщ!

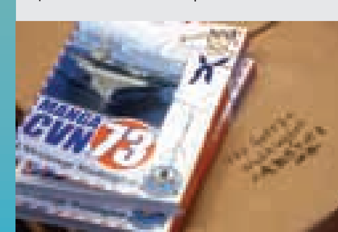
Super ShortNews Turbo EX Edition

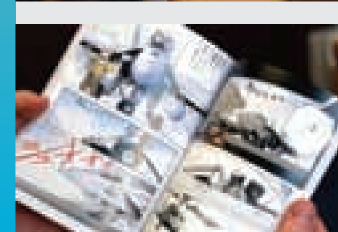
В раздел курьезов у нас уже несколько лет попадают приурочные товары по «Евангелиону». Недавно в Японии вышел на DVD первый фильм цикла Rebuild of Evangelion, и по этому поводу – новая волна нелепицы. Токийские мейд-кафе приурочили к релизу специальное меню. Посетитель может заказать напиток «LCL» в стакане с нарисованными чибиками Рей Аянами (на самом деле, апельсиновый сок) или пасту имени третьего ангела (паста с помидорчиком и кусочком сыра). Вершина кулинарного искусства – фирменное блюдо сети Pasela: медовый тост «Евангелион» с логотипом NERV и Лилит на вершине.





Кажется, уже все политические игроки на японской арене поняли: если хочешь донести до масс какую-то идею, надо рисовать мангу или снимать аниме. Вот МИД Японии недавно опубликовало аниме Megumi о судьбе девочки, похищенной тоталитарной Северной Кореей. Американцы ведут свою игру: в порт Йокосука прибывает авианосец «Джордж Вашингтон», и местное население по понятным причинам совсем не радо иметь под боком плавучий атомный реактор. Армия США уже заказала и отпечатала специальную мангу под названием CVN-73 (номер авианосца), где разъясняется важная миротворческая миссия корабля. Главный герой – вымышленный матрос Джек Охара, ну а про реактор там не говорится считай что вообще ничего.





Мини-обзоры

НОВАЯ ЛЕГЕНДА. ИСТОРИЯ ПЕРВАЯ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МИДЗУХО НИСИКУБО, 2004 · РЕГИОН: РОССИЯ

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



Увидев в магазине диск «Новая Легенда. История первая», вы можете подумать, что это какое-то неизвестное энигматическое аниме. А вот и нет. На самом деле, это вторая половина 23-серийного Otogi Zoshi. В этом аниме сюжет разделен на две равнозначные части. Поначалу мы следим за приключениями древних воинов в эпоху Хэйан, а в 14-м эпизоде вдруг оказываемся на улицах нынешнего Токио в компании совершенно новых персонажей. Интрига в том, что наши современники – перерожденные герои былых времен, а их стародавние дела таинственным образом перекликаются с событиями наших дней. Чтобы лишний раз не смущать зрителя, компания MC Entertainment, российский издатель сериала, приняла решение разбить релиз на две части: «Древняя легенда» и «Новая легенда». В каждом из циклов по три диска.



SHIN CHAN

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МИЦУРУ ХОНГО, 1995 · РЕГИОН: США

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Shin Chan (или, в другом варианте, Crayon Shin-chan) – одно из самых популярных и самых продолжительных аниме на японском телевидении. Публикация манги началась в 1990 году, а телесериал пошел в эфир в 1992-м. С тех пор было показано более шести сотен серий, и проказник Синноскэ Нохара, он же Син-тян, полюбился многим семействам. Этот мальчишка – постоянный источник головной боли для родителей, он словно притягивает неприятности, но, по правде говоря, он искренне хочет сделать всем что-нибудь хорошее. Он еще маленький и не понимает условностей взрослого общества. Простой, и в то же время злободневный юмор сделал Shin Chan примерно тем, чем для американского зрителя стали если не «Симпсоны», то хотя бы «Южный парк». Англоязычный дубляж сериала очень вольно обращается с исходным материалом, и вместо отсылок к японским реалиям здесь можно услышать шутки про какие-нибудь президентские выборы.



EVANGELION 1.01: YOU ARE (NOT) ALONE

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИДЭАКИ АННО, 2007 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Фильм Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone – первая лента в цикле полнометражных римейков культового телесериала «Евангелион», который, напомним, впервые был показан аж тринадцать лет назад. Премьера картины состоялась 1 сентября прошлого года, а DVD-релиз вышел совсем недавно, и сейчас познакомиться с фильмом могут даже те зрители, что живут за пределами Японии. Мы уже не раз писали об этом аниме, поэтому скажем коротко: все так же здорово, как и раньше; изменений довольно мало, но есть все основания полагать, что самое интересное авторы оставили для продолжений. Версия, записанная на DVD, озаглавлена Evangelion 1.01 – по словам режиссера Хидэаки Анно, для DVD-релиза 266 сцен подверглись постобработке: незначительно поправлены монтаж, цвета, звук и тому подобное. В остальном это точно та же лента, которую показывали в кинотеатрах. Релиз картины на Blu-ray не анонсирован.





Центральной темой фестиваля стал косплей по меха-сериалу Gurren Lagann. На сцене показались практически все герои, а битвы гигантских роботов мы увидели в неподражаемом театре теней.

ФОТО:
МИНЕЕВ ДМИТРИЙ LORELLIN@MAIL.RU
ИГОРЬ СОНИН IGOR.SONIN@GAMELAND.RU

НОЛЬ-ВОСЬМОЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ В ВОРОНЕЖЕ



Косплей по Silent Hill 3: вся группа целиком.



ВОТ УЖЕ ДЕВЯТЫЙ ГОД КРЯДУ В ВОРОНЕЖЕ ПРОХОДИТ ВСЕРОССИЙСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ, ОРГАНИЗОВАННЫЙ КОМПАНИЕЙ «РЕАНИМЕДИА» И КЛУБОМ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ R.AN.MA. В ЭТОМ ГОДУ МЕРОПРИЯТИЕ СОСТОЯЛОСЬ С 1 ПО 3 МАЯ, А ГВОЗДЕМ ПРОГРАММЫ СТАЛО МНОГОЧАСОВОЕ ЗРЕЛИЩНОЕ КОСПЛЕЙ-ШОУ В ВОРОНЕЖСКОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ ТЕАТРЕ ОПЕРЫ И БАЛЕТА. КРОМЕ ТОГО, В РАМКАХ ФЕСТИВАЛЯ СОСТОЯЛАСЬ СЕРИЯ ПОКАЗОВ АНИМЕ В «СПАРТАКЕ», ОДНОМ ИЗ ЛУЧШИХ РОССИЙСКИХ КИНОТЕАТРОВ, А ТАКЖЕ ПРОШЛИ ЛЕКЦИИ И СЕМИНАРЫ НА ЗЛОБОДНЕВНЫЕ ТЕМЫ ОТ ИНСАЙДЕРОВ АНИМЕ-СООБЩЕСТВА. НО САМЫМ ИНТЕРЕСНЫМ БЫЛ, КОНЕЧНО, КОСПЛЕЙ. УЗРИТЕ ВЕЛИЧИЕ ЛУЧШЕГО АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЯ СТРАНЫ НА ЭТИХ ЧЕТЫРЕХ СТРАНИЦАХ!



Лара Крофт – классический костюм и обновленный имидж.



Нерон из Devil May Cry 4. Не путать с Данте.



Косплей по Silent Hill 3: замечательная Хизер, главная героиня игры.



В передаче «Банзай!» вы увидите репортаж из Воронежа, а вот как проходили его съемки.



Главное геймерское зрелище на фестивале – умопомрачительный косплей по Final Fantasy XII.



Одно из главных событий фестиваля – праздничное шествие участников и зрителей по улицам Воронежа, под флагом Гуррен-дан и с говорящей меха-башкой во главе.



Юный Симон-копатель, взрослый Симон-правитель, а также механическая башка и верный кротосвин на ней.



Naruto пользуется среди косплееров неизменной популярностью.



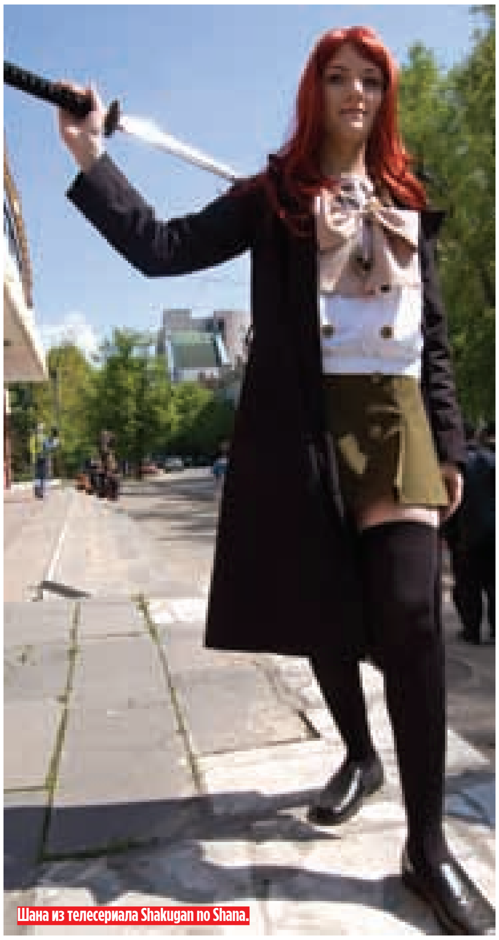
S.T.A.L.K.E.R. не имеет отношения к аниме, но раз уж в городе шествие косплееров, почему бы и нет?



Уникальное воронежское явление: семейный косплей!



Баррет из Final Fantasy VII – такой, каким он был в оригинальной игре.



Шана из телесериала Shakugan no Shana.

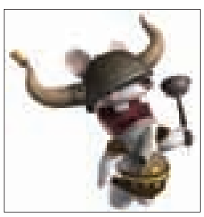


Анти-косплей фестиваля: вдова Чебурашки собирает деньги на билет в Японию.



Косплей по Gurren Lagann так хорош, что мы готовы публиковать его снова и снова.





Ренат Хамзин

СУРОВАЯ ПРАВДА

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением афftара.

РЕШИТЕЛЬНЫМ ОБРАЗОМ НЕ ПОНИМАЮ ЖЕНЩИН, ИГНОРИРУЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. НЕ УКЛАДЫВАЕТСЯ СОВЕРШЕННО В ГОЛОВЕ ПОДОБНОЕ РАВНОДУШИЕ ПРЕКРАСНОЙ ПОЛОВИНЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА К ТАКОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ШТУКЕ, КАК КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

Мягко говоря, большинство женщин компьютерные игры ненавидят, и этот грустный факт известен всем. Анекдотов по этому поводу много, баек ещё больше. Мужчины любят шутки про женский ум. Однако в неподвластной мужскому уму бухгалтерии работают в основном женщины. Так что дело не в сложности предмета, а в чём-то другом. Любопытно, что в женской среде ходят свои байки про мужское увлечение играми, вырабатываются свои средства борьбы с «железным монстром»: от порчи игровых файлов до ковыряния отвёрткой в дырочках позади компьютера.

Женщины ревнивы, и это факт. Никогда не философствуйте с женщиной о смысле жизни. Сам вопрос уже оскорбителен. Строфа известной поэтессы (забыл какой, мне должно быть стыдно, кажется Ахматовой): «...но у тебя есть ты...» демонстрирует нам апофеоз этой ревности с констатацией её безысходности. Видимо, когда компьютеры будут вшивать в мозг – только тогда женщина смирится. Или сами женщины станут иллитидами... А пока надо что-то делать.

Решение номер один, гениальное в своей простоте и с трудно прогнозируемыми последствиями: играйте на работе. Много мужчин следуют этому совету, однако перечень доступных игр сужается до казуалок и лёгких онлайновых забав. В офисах не всегда стоят мощные компьютеры, да и начальство склонно любопытствовать, чем там работнички на своих компьютерах занимаются.

Решение номер два: играйте мало. Чего ради любви не сделаешь, приходится жертвовать компьютером ради семьи. Перечень игр сам собой сузится до казуалок. Ещё можно играть быстро. Проходите игры на скорость, на лёгких уровнях, с кодами, прокликивая диалоги. Как в детстве.

И, наконец, концептуальное решение номер три: приучите женщину к компьютеру. Факт: женщины лучше приспосабливаются к окружающей среде, нежели мужчины. Так почему же женщины не хотят приспосабливаться к «железному монстру»? Может, дело в скорости приспособления. К Интернету же приспособились. И к мобильникам. Даже больше, чем мужчины. Как там новые рингтоны?

Кстати, с чувством стиля у женщин дела обстоят лучше, чем у мужчин. Разговаривающих с самими собой женщин на улице почти не видно, в отличие от мужчин. Однако. Всматриваться в малюсенький экранчик, ломать ногти об ужасную многобуквенную клавиатуру, набирать одно слово по пять минут, заряжать постоянно батарейки – так чем же это лучше сюжетной игры с отточенным интерфейсом?

Всё просто.

Факт: женщины, красуясь, по понятным причинам любят поднимать руки к голове. И мобильный телефон позволяет это проделывать постоянно. Следовательно, разработчики игр должны придумать такой интерфейс, в котором надо вздымать руки к голове. Клавиатуру можно оставить на столе, а мышку с помощью специальных, гм, ремней пристроить в район головы. Всё не так сложно, существует куча виртуальных шлемов, очков – короче, инженерных решений по нацеплению на черепушку всякой белиберды предостаточно.

Но не факт, что сработает. Женщины требовательны к содержанию. «Тупое мочилово» – удел недоразвитых мужланов. Прекрасному полу подавай сюжет, стиль, атмосферу. «Симсы», например. Или «сапёр». Лидирует пока «косынка», но сейчас появляется такое большое количество ярких и интересных игрушек, что самостоятельно сориентироваться на этом празднике цвета ну просто нереально! Мужчинам следует работать в этом секторе.

И они работают. Недавно пошли первые игры по кинолицензиям. Ждём казуалок по фильмам «Девчата», «Три тополя на Плющихе», «Анна и король» и эта, как её, с Джулией Робертс – ну, за которой Ричард Гир ухаживает, она лёгкого поведения, а он бизнесмен, в театр её водит, она там чуть не описалась.

Факт: женщины любят романы про королей, графов, баронов, разные титулы, всё такое утончённо-историческое, ритуально-театральное. Может быть, потому что все эти титулы, манеры, условности – подобны платьям, нарядам, которые дамы примеряют как маски. Так почему же глубокие RPG'шки не стали женской страстью? Ведь там так много условностей, первичные параметры, вторичные умения, титулы, уникальные способности. Вот уже где «масок» – надевай, пока в капусту не превратишься. Что мешает?

Ничего. Всё дело в женской практичности. Глупо строить глазки виртуальному персонажу. Ведь это ни к чему не приведёт. Всё очень просто: это ни к чему не приведёт. Ни к чему. Тогда зачем же? Ради чего, ради кого? Виртуальную семью создавать, тратить лучшие годы на всякие глупости?

Именно поэтому, как ни странно, существуют женские киберспортивные команды. Реальное общение – вот что имеет смысл. И онлайновых геймерш больше, чем поклонниц синглплеера, по той же самой причине. Однако ситуация в последнее время потихоньку исправляется...

Факт, которым россияне должны гордиться: именно у нас появилось направление игр как искусства. Не игра – шедевр, «хит», «классика жанра», а именно игра как искусство, полноценное серьёзное искусство. Как Малевич и Маяковский. Идеолог нового направления в искусстве, Николай Дыбовский, одним из основных условий игры-искусства определил некую «реальность» победы. То есть не игра в поддавки с сэйвом-лоадом, а какие-то реальные последствия, пускай в психической сфере. Результат, за который тебе не стыдно и к которому ты сам относишься серьёзно.

Из всего имеющегося в данный момент для реальной победы над собой можно посоветовать игру «АЛЬФА антитеррор» на максимальном уровне сложности. Никаких поддавков с сэйвом-лоадом, абсолютно серьёзная игра. Даже не игра, а вот как раз именно то самое, реальное, настоящее. То, что приучит женщин к железному монстру. Факт.


www.kupikame.ru
ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ
Мат и глянец
Sony α 200
Сейчас вылетит птичка!
Фото охота
Nikon D300
Видеть детали
Купи камеру,
а мы научим снимать!

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Наши поздравления и трехмесячную подписку на «Страну Игр» сегодня получает Виктор aka VictorS, личным примером показавший, какой путь может пройти геймер, прежде чем станет читателем «СИ».

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно выпрашивать у редакции бесплатные игры, ругать чужие письма и обзывать собратьев-геймеров нехорошими словами. Давайте лучше помечтаем: а вот какой должна стать игровая индустрия, чтобы все-все вдруг взяли и подружились?

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Из геймеров – в читатели

Виктор aka VictorS
victors.ptz@gmail.com

Приветствую вас, редакция «СИ»! Захотелось мне написать вам письмо, поблагодарить за журнал, а заодно просто высказаться. Начнем с первого. :)

Первый раз я купил ваш журнал в далеком 1998-ом году, где-то в июне. К сожалению номеров не осталось. В то время у меня небыло даже компьютера, а из приставок была только Dendy, да и то «мертвая». Но я увлекался компьютерами, и мне хотелось знать не только про серьезные вещи, но и про игры. А в это время я как раз начал в конце 8-ого класса изучать C++ (ООП в том числе). В общем, интересовался разносторонне. Мучал компьютеры у знакомых, таскал диски с демками к ним, а эти демки там жутко тормозили. :) «Вангеры» на Intel 80486 под Win 95... Эх, ностальгия! Но интерес к играм без компьютера или консоли дома, конечно, долго продержаться не мог, и купил тогда я всего четыре ваших номера. (Один спаренным был даже, кажется.) Потом у меня куда-то еще исчезли вставки из журнала с советами и прохождениями. А со временем и сами журналы я выкинул, как отжившие свое. В 1999-м я переключился на журнал «Хакер». Интерес к играм вернулся через полгода после появления компьютера, который мне купили за поступление в университет в 2001-м. Но там я все же больше просто играл в стратегии. Такие игры, как Counter-Strike и Quake III меня как-то не задели. А вот за StarCraft, WarCraft 3 и HoMM III были проведены многие часы. Но както я все обходился без источников информации, и понял, что очень многое пропустил, когда у меня появился Интернет. Но это уже был 2-ой курс, интерес к играм утих, я занимался web-программированием. В итоге иногда я игрался в разные игрушки, а чтобы играть во что-то новое нужно апгрейдить компьютер. Я его обновляю, конечно, но сейчас я понимаю, что для меня это невыгодно. И вот, перед Новым годом я решил сделать себе подарок – купить современную консоль (благо зарплата позволяет). Много прочитал про Xbox 360 и PlayStation 3, про игры для них, и остановился на PS3. Купил я ее,



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ МОСКВА, 119021, УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д.11, СТР.44, ГЕЙМ ЛЭНД, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

РУКИ ПРОЧЬ ОТ КЛАССИКИ!

Низкий поклон тебе, о сильномогучий журнал «Страна Игр»! Недавно прочитал обзор Final Fantasy I-II Anniversary Edition (№5, 2008), выполненный Сергеем Цилюриком, – и охнул. «Лучшая RPG 1988 года» (это Сергей о FF II) удостоилась оценки – страшно подумать! – «посредственно». FF I тоже досталось на орехи. И за что, собственно говоря? «Графика неутешительно слаба», «боевая система примитивна», «геймплей однообразен». Извините, сколько лет FF I и FF II? Двадцать? Вот-вот. Недаром в прошлом году в рубрике «Слово команды» один из членов редакции «СИ» утверждал, что совершенно некорректно так негативно и огульно оценивать «престарелые» игры, типа Ecco или Contra. А то ведь, глядишь, и FF XII лет эдак через 10-15 в каком-нибудь юбилейном переиздании заработает «неуд» за недоработанную графику и не соответствующий современным реалиям геймплей. Я, конечно же, понимаю, что FF I и FF II пройдены многими игроками со стажем не раз и не два, что игры эти, так сказать, приелись и т.п. И было бы забавно их увидеть в полностью переработанном виде, в 3D и высоком разрешении на next-gen консолях. Но зачем? Были бы они при этом «теми самыми» FF I и FF II, в которые с упоением 20 лет назад играли любители консольных RPG? Переиздания старых игр тем и хороши, что позволяют молодым игрокам прикоснуться к виртуальным страницам истории игр, в какой-то мере испытать от их прохождения геймерскую радость, которую ощущали старшие товарищи по геймпаду много лет назад. В конце концов, познакомиться с игровой классикой! Именно с классикой, а не современными поделками на её основе.

Любовь к старым играм чем-то сродни любви к археологии, кладоискательству и древностям, когда из толщи земли извлекаешь потрепанную временем монету или осколки керамики, испытывая при этом ни с чем не сравнимое восхищение вперемешку с любопытством (Алексей Беспалько, думаю, меня поймет).

Повсеместное преобладание в играх трехмерной графики особенно пагубно влияет на неокрепшие умы юных геймеров. Привыкшим к 3D-графике сложно воспринимать архаичную 8-битную. Потому особенно приятно, что в новом переиздании таких классических игр, как FF I и FF II, изменения в графике носят чисто косметический характер, многим они придутся по душе. Бонусы же в виде новых подземелий станут милым сердцу дополнением.

Пусть игроделы оттачивают свое мастерство на FF XIII, FF XIV, FF XV… Но, Волан де Морт побери, оставьте классику в покое! Не стоит занижать ценность классических игр лишь потому, что они слишком стары, слишком непохожи на современные. Действительно, никто же не пытается исправить наскальные рисунки первобытных людей, оспаривая их художественное значение, или переделать картины Рубенса в соответствии с современными представлениями о красоте женского тела.

Виталий Петров,
г.Москва

**Сергей «TD» Цилюрик ** *Да, действительно, никто не оспаривает значения наскальных рисунков. И мы не оспариваем важности этих двух*

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Скажите, существуют ли специальные программы или приводы, позволяющие играть на ПК в консольные игры?

Специальных приводов не существует (хотя в свое время Sega и грозилась выпустить нечто похожее «по мотивам» Dreamcast), а вот программы-эмуляторы есть. Правда, в хоть сколько-нибудь свежие игры не сыграть и с ними.

Почему в Widescreen вы перестали писать о фильмах, выходящих на DVD?

Рубрика эволюционирует исходя из пожеланий читателей и наших представление об идеальном журнале. Мы решили, что материалы о свежих фильмах интереснее, чем рассказы о DVD-изданиях. Однако сейчас мы планируем увеличить объем рубрики на страницу и за счет этого вернуть DVD.

Можете назвать модель телевизора, к которому подключена ваша редакционная PlayStation 3?

Samsung LE32R75. Но имейте в виду, это сегодня далеко не лучший вариант (игры-то мы тестируем на домашней технике). Так что если вы подыскиваете телевизор для PS3, лучше воспользуйтесь нашей статьей на эту тему. Там мы рекомендовали Panasonic PY70.

СЕГОДНЯ У НАС В ПОЧТЕ АНШЛАГ: И О ТОМ ЕСТЬ ПИСЬМО, И ОБ ЭТОМ, И ДАЖЕ ОПЯТЬ ПРОСЯТ ВЫСЛАТЬ ДИСКИ ПОЧТОЙ. УВЫ, У МАГАЗИНОВ ПО ПРОДАЖЕ ВИДЕОИГР МЫ ХЛЕБ ОТБИВАТЬ НЕ БУДЕМ, А ВОТ ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОСЫ, ОБСУДИТЬ МНЕНИЯ И ПРИГЛАСИТЬ К ДИСКУССИИ ВСЕХ ВАС, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ, – ЗАПРОСТО! ПИШИТЕ, КАК ГОВОРИТСЯ, ЕЩЕ!

и купил NFS ProStreet. На компьютере мне каждая часть NFS чем-то нравилась, но я не попробовал последнюю, и покупка этой игры для PS3 явно была ошибкой. Дальше встает задача найти правильные игры. О части из них я уже читал в Интернете, но там слишком много информации. И вот я иду в газетный киоск и выбираю журнал. А какой журнал у нас в стране имеет хорошую репутацию и рассказывает об играх для PS3? Конечно же, давний знакомый – «СИ». В итоге я прочитал (частично) 250-й номер. Стиль мне понравился, и я решил покупать журнал и дальше, а тем временем среди игр для PS3 у меня прибавление – Folklore. И она мне нравится! Сейчас моя игротека состоит из девяти наименований, и скоро будет очередное пополнение, после того как пройду GT5P. Большую часть игр купил по вашей рекомендации, и остался доволен. Так спасибо же вам за хороший журнал, помогающий сделать нелегкий выбор! К сожалению, я пропустил 251-й номер, но, думаю, это не смертельно. :)

Кстати, я еще в конце января – начале февраля побывал в командировке в Финляндии, и там в магазине купил английский журнальчик PSW. Он заметно тоньше вашего, правда рассказывает только об играх для PS2, PS3 и PSP. Сделан он больше не статьями, а небольшими заметками, картинок явно больше текста. Да, там есть что почитать, но все же даже это для англичан. У нас менталитеты разные! Русскому читателю нужны русские корреспонденты. (Ну вот постепенно я и перешел ко второй части – начал высказывать свои мысли.) Хотя кое-что мне понравилось и в нем: прилагался двухсторонний DVD, на котором нашли чем забить 15 Гбайт, и книжечка с советами по прохождению, ну и читами тоже. Последнее (читы) мне не нравится, но некоторых это бы порадовало. А куда же у вас в журнале делись эти разделы? Неужели я вас с кем-то перепутал? Или теперь так много игр, что у корреспондентов нет сил на описание их полных прохождений? Еще расстраивает количество рекламы в «СИ». В Англии видимо запрещено так как у нас публиковать рекламу, и она собрана на последних 3-ех листах, в середине на пару листов и на обложке (внутри и сзади). Хотя... Если считать относительно объема информации, то, может, у вас ее не так и много.

А пока я писал всю эту фигню выше, я потерял мысль, которую хотел выразить в этом письме. Хотел высказаться по поводу сравнения консолей в журнале. Конечно, особенно не понравилась статья в 254-м номере, т.к. часть информации хоть и сказана умными словами, но автор, кажется, сам иногда не понимает их сути. Оставим это на его совести. Просто кроме той статьи сравнение периодически проскакивает и в статьях про игры. Мне кажется, от этого лучше избавляться, т.к. ваш журнал об играх. Можно уделять внимание обзору новых железячек, или тестированию ряда равнозначных железяк. Но не стоит сравнивать две конкурирующие, но разные консоли.

А так хотелось бы увидеть отдельный журнал посвященный PS3 и PSP. Ну можно туда же и PS2, которая еще не сказать, что уходит с рынка.

**Константин Говорун ** *Для начала – спасибо за теплые слова. Мы стараемся. Теперь ответ на вопрос. Кодов и прохождений в журнале нет, так как их редко читают. Грубо говоря, каждому читателю обычно нужны один-два кода и пара советов по одной игре в год. И у каждого читателя – свои интересы. По-хорошему, под прохождения надо отводить под 50 страниц в номер, а читать из них будут в среднем 2-3. Удобнее всего коды и секреты размещать и искать в Интернете.*
А отдельный журнал о PlayStation, быть может, мы еще и сделаем. В конце концов, наш OPM Russia, выходивший вплоть до 2002 года, был прекрасен, и всем очень нравился. Сейчас мы выкладываем старые номера в формате PDF на диске «Страны Игр».

игр для жанра. Но рекомендовать их к покупке именно как игры – мы не можем, равно как никто не порекомендует обратиться к наскальной живописи в поисках шедевров изобразительного искусства. Оценки «посредственно» удостаиваются игры малоподобающего для PSP качества, а не те, что вышли на NES два десятка лет назад и произвели тогда небольшую революцию. Наконец, Final Fantasy VI, которой уже дай бог 14 лет, мы рекомендовали всем и каждому в простом переиздании на GBA, ни на что не претендующем. Потому что ее, в отличие от FF I-II, никак не назвать «примитивной и однообразной».

**Алексей Беспалько ** *Привет, Виталий! Я вас прекрасно понимаю, но я понимаю и TD, тут нет противоречия. Вот почему. TD оценивает не исходный картридж, он оценивает переиздание, коммерческий продукт, в контексте настоящего времени, и Square сама напросилась на такую оценку. Она пытается подогнать старую игру к новым запросам. Если изменять все подряд, то от старой игры ничего не останется, из нее выветрится все, что называлось FF в конце 80-х. Поэтому такая работа, если уж за нее взялись – задача баланса старого и нового, какие элементы можно оставить, а какие нужно изменить. И позиция TD вполне оправдана – оставили то, что он хотел бы убрать, как пережиток прошлого. Он искал компенсации в графике, но там ее не нашел, потому что она осталась почти такой же, как и на старых апгрейдах. Все просто: Square продает не совсем старую оригинальную FF, и TD относится к ней не как к совсем старой оригинальной FF.*

ДАЙТЕ ДВЕ!

Я постоянно покупаю ваш журнал «Страна Игр» и ничуть не жалею, что выбрал именно его, надеюсь, и в дальнейшем не разочаруюсь. Однако у меня к вам большая просьба Дело в том, что я, как и большинство игроманов, много времени провожу за компьютером и, разумеется, у меня есть любимые игры. Это S.T.A.L.K.E.R. и Oblivion. Но, к сожалению, они, как и все игры, со временем надоедают, и хочется чего-то нового, но в то же время – чтобы напоминало о старом. И случилась такая ситуация. Прихожу в магазин и говорю продавцу: «Дайте что-нибудь наподобие Oblivion, чтобы также была свобода действий». Он мне отвечает: «Вот, возьми Hellgate: London». Ну, я взял (а деньги немалые – 380 руб.), пришел, ну, думаю, еще на месяц никаких забот. А она оказалась

Думаете ли вы в будущем на свой Pro диск записывать софт для PS3, как, например, PSP-ZONE?

Вы знаете, думаем. Но пока по многим причинам (главным образом потому, что тут замешаны программные коды Sony, которые вправе использовать только официальные PS-журналы) у нас просто нет такой возможности.

Здравствуйте! Скажите, пожалуйста, когда в России выйдет игра The Sims 3?

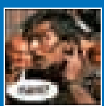
Согласно плану Electronic Arts, The Sims 3 выйдет одновременно во всем мире. Сегодня в качестве релизного окна называется «начало 2008-го года», и если ничего не изменится, уже зимой все дорогие россияне усыновят новых виртуальных человечков.

Когда Mass Effect выйдет на PS3?

Господь с вами, добрый человек! Игра Mass Effect была создана на деньги Microsoft и издана на деньги Microsoft. Можно, скажем, надеяться, что со второй частью что-то там изменится (хотя и это очень вряд ли), но уж с первой почти наверняка «никогда».

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Канал «Страны Игр» на YouTube



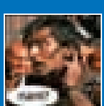
SpaceMan:
Канал Страны Игр на YouTube http://ru.youtube.com/user/GamelandVideo
Анонсы выходящих номеров (содержание видеочасти), лучшие обзоры Страны Игр, эксклюзивные материалы и партизанское видео никогда не выходившее на дисках СИ! Не забудьте подписаться! :)
...ну а для начала тот самый фильм о жизни редакции в трех частях. Кстати, друзья. Если у кого то есть идеи – какие из старых обзоров должны быть увековечены в интернетах – пишите!

(no userpics)

Аким:
Хотелось бы увидеть видеообзор Resident Evil 4. Говорят, там было чуть ли не две параллельные звуковые дорожки.
Да, и ещё хотелось бы увидеть обзор Soul Calibur 2. Насколько я успел понять, он представлял из себя мнения различных членов редакции (что сейчас уже не редкость). Или я ошибаюсь? В любом случае было бы интересно увидеть обзор игры вызвавшей столь противоположные отзывы. Вот. Вспомнил. Еще первый фильм о редакции было бы неплохо посмотреть.

(no userpics)

SoulX:
Наконец-то посмотрел фильм о жизни редакции))) Спасибо за то, что выложили его в Интернет!



SpaceMan (антология):
По вашим просьбам! Винтажный обзор Resident Evil 4 с двумя альтернативными озвучками! Крутанский обзор Nintendo DS с настоящим Вреном в кадре! На альтернативной звуковой дорожке к первоапрельскому обзору Devil May Cry 3 Ворон отдувается за всех и разговаривает голосами политических деятелей! Обзор PSP от самого Купера! В двух частях – нарезка забавных кадров со съёмок обзоров DS и PSP, обзор Doom 3: Ressurection of Evil который озвучивает сам Зонт! Очень душевный обзор Oddworld Stranger's Wrath от Игоря Сонина в котором с вами говорит микрофон, а Ворон цинично расправляется с боссом! Один день из жизни редакции (beta), Один день из жизни редакции (final), PSP Resistance с Купером и Домо-куном. Обзор Genji в котором главных героев по привычке называют «мальчик-зайка» и «мужик с бревном», а врагов рубят на котлетки. Разом все пять первоапрельских обзоров, в которых Артем Шорохов задорно вещал различными голосами. И это далеко не все! Спец Токио глазами геймеров, шикарный Ice Age 2 и E3 2006 Uncut – самые забавные моменты выставки, оставшиеся за кадром в основном материале, и первое видео из обещанных «партизанских»: Сонин снимает материал о GTA IV.
А также... God Hand. Великий и ужасный.

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

такой ерундой! Однообразные тоннели и переулки, одни и те же монстры… В общем, полное разочарование. Вот и хочу попросить помощи вам. Пожалуйста, пришлите список игр (с кратким содержанием), которые похожи своими характеристиками на S.T.A.L.K.E.R. и Oblivion, чтобы не попадать пальцем в небо. И еще пришлите, пожалуйста, список всех дополнений и разновидностей к этим двум играм. Скажите, возможно ли у вас заказывать диски с играми, чтобы не бегать по магазинам, а быть уверенным, что получу то, что нужно. Скажите, можно ли стать одним из постоянных читателей журнала и получать от вас дополнительную информацию о мире игр?

Ваш большой поклонник,
Попов Павел Ювенальевич,
Мурманская область

**Артем Шорохов ** *Первым делом позвольте усомниться в том, что вы регулярно читаете «Страну Игр»: иначе знали бы обо всем, что вокруг игр делается. В журнале – большинство ответов на все ваши вопросы: какие игры хороши, а какие нет, что на что похоже, на что потратить любимые деньги, когда и каких новинок ждать. Поэтому все же рекомендую всерьез «стать постоянным читателем»: всего-то и нужно – оформить подписку или каждые две недели покупать свежий номер в киоске прессы.*
Что до ваших предпочтений, должен признать, высококлассных альтернатив Oblivion сегодня почти нет. Попробуйте Gothic III и Two Worlds (обязательно со всеми патчами!) – на свой страх и риск: может, и понравятся. Что до S.T.A.L.K.E.R., лучше дождаться продолжения (а точнее предыстории), оно называется «Чистое небо».
И вот еще что: журнал дисками не торгует. Железно. Обратитесь в любой онлайн-магазин, вроде www.gamepost.ru.

ПИСЬМО НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ ^ ^

Здравствуй, уважаемая редакция журнала «Страна Игр». Пишу, надеясь, что тема, затронутая мной, найдет отклик в Ваших сердцах. Обойдусь без предисловий, сразу перейдя к делу.
Проблема пиратства стала очень актуальной в последнее время. Чиновники изо всех сил борятся с так называемыми «торговцами контрафактной продукции», забывая о том, что средняя заработная плата в России составляет около 10 тыс. рублей. То есть человек получает эти деньги, платит налоги, покупает еду, одежду и другие, необходимые для жизни вещи, а после этого у него должны остаться деньги, чтобы он мог потратить их на игры? Право, смешно. Цена на игру для Xbox 360 составляет приблизительно 1500 рублей. Две игры – это треть зарплаты. Стоит ли после этого удивляться, тому, что приводы для Xbox 360 перепрошивают на каждом углу?
Для граждан нашей страны лицензионные диски – пока еще роскошь. Гораздо проще выйти в Интернет или локальную сеть, скачать понравившуюся игру, записать на болванку и жить счастливо. Та же самая ситуация с PC, PSP, Wii, PS2 и Nintendo DS. Пусть в Xbox Live жестоко банят прошитые консоли, это никого не пугает. Да, на PS3 вопрос остается открытым, SCEE очень боятся, что повторится история, как с PSP, ведь если геймеры перестанут покупать игры, производителям станет невыгодно их производить, а если не будет игр, то умрет сама платформа. Все так, но каково «лицензионщикам» смотреть на то, как счастливые обладатели прошитых Xbox 360 играют в GTA IV уже неделю, а им приходится ждать официального релиза? Мне жалко пареньков 12-14 лет, которые пускают слюни, стоя возле стенда с дисками для PSP, не подозревая, что во все это они могут играть совершенно бесплатно.
Можно отойти немного в сторону от игр, взять во внимание киноиндустрию. Ситуация точно такая же. Многие фильмы выходят на DVD только после того, как отгремят в кинотеатрах, собрав как можно больше денег в прокате. Спрашивается, почему надо ждать, платить деньги, если можно прямо сейчас скачать фильм с тех же торрентов, запустив диск на своем DVD плеере? Или же, зачем мне ждать пока фильм начнут показывать в кинотеатрах, если можно скачать версию на английском языке, и наслаждаться просмотром?
Но, как оказалось, в правительстве у нас тоже не дураки. С первого января этого года добрая половина сайтов, содержащих образы игр, вынуждена была приостановить свою работу, а около 70% раздач на торрентах были закрыты. Чего же мы добились? Народ стал покупать лицензионную продукцию? Нет, конечно. Многие продолжают скачивать все это из локальных сетей, продавая на болванках тем, у кого не такой возможности. А другая половина покупает пиратские копии в палатках, ведь это все равно дешевле, чем покупать лицензию. Если у человека банально «нет денег», он при всем своем желании не сможет положить лишние сотни рублей в копилку производителю.
Надеюсь, что тема будет понятна Вам, несмотря на то, что большинство игр Вы получаете совершенно бесплатно, по долгу службы. Ну а собратья-геймеры уж точно согласятся с моими мыслями.

Артем «Shlang» Шалаев,
artemka_2x2@bk.ru

**Евгений Закиров ** *И вы предлагаете… что? Искать поддержку у тех, кому «куда легче все это скачать» – это как-то подло и вообще противно.*
У проблемы «нет денег на развлечения» есть только два решения: смириться и пойти пинать мяч во дворе, что, кстати, полезно, или работать, работать, работать еще больше, снова работать. И, кстати, мнение о том, что западные геймеры купаются в золотых монетах и скупают консольные игры стопками, как русские набрасываются на дешевые PC-джевелы, ошибочно. Американский подросток покупает одну игру в месяц или два. Он не держит дома по три домашних консоли. В видеоиграх он видит исключительно развлечение, причем достаточно дорогое.

**Артем Шорохов ** *Да, тема нам понятна. Можно, я попробую коротко резюмировать ваше письмо? «Русский человек все равно лицензию не купит, как с пиратством не борись», верно? Мол, или сворует, или... бросит играть. Крайне спорно, но... честно. Только вот многие и многие на эту честность отчего-то неспособны, и оттого вынуждены мастерить себе костыли из сумбурных «идеологий», громоздя «истины» одну на другую. И вот это – уже просто противно. Ворует человек? Ну, черт с ним, это его жизнь и его принципы. Вот только Робин Гудом, Юрием Деточкиным и великим борцом с капитализмом прикидываться зачем?*

**Илья Ченцов ** *Артем, вот давайте вашу ситуацию спроецируем лет на сто назад. Съездил крестьянин со своим сыном в город, сынок там увидел красивый, но дорогущий паровозик: «Папа, купи!» Что бедному крестьянину делать? Можно начать откладывать деньги, за год скопить,*

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Здравствуйте! Я слышал, что идет разработка новой игры о Джеймсе Бонде, это правда?

Правда. Но как в том стихотворении: «больше не знаем о нем ничего». Ни в каком игра будет жанре, ни когда она выйдет, ни даже как будет называться. По документам новые похождения Агента 007 числятся как James Bond project, разработка ведется по заказу Activision для платформ нового поколения PlayStation 3 и Xbox 360 силами студии Treyarch, в прошлом подарившей нам Call of Duty: Big Red One и Call of Duty 3 (она же готовит Call of Duty 5). По всем признакам игру готовятся приурочить к новому фильму о виртуозе британской разведки.

Скажите пожалуйста, какие игры для Xbox 360 поддерживают 1080p?

Как и в случае с играми для PlayStation 3, никакого официального списка 1080p-игр не ведется, зато есть множество неофициальных. Например, попробуйте вот этот: www.makeyougohmm.com/xbox360-1080p-games. Помимо прочего, из него можно узнать, что игры, поддерживающие это разрешение, разделяются на два типа: те, для которых 1080p – «родная стихия», и те, которые масштабируются с «родного» 720p при помощи технологии upscale.

Здраствуйте. Я слышал,что Resident Evil 4 будет портирован на PS3. Если правда,то когда игра должна появиться у нас?

Скорее всего, все-таки неправда. Слух об HD-переиздании RE4 под заголовком Classic Edition был сфабрикован к первому апреля и сопровождался вполне убедительными боксшотами и видео на YouTube – неудивительно, что ряд сетевых изданий поспешили заявить об «анонсе». Сама Capcom этот слух решительно опровергла. Что, впрочем, давно не является стопроцентным доказательством.

паровозик купить. Честно? Честно. Можно ещё где-нибудь подержанный найти или просто не такой навороченный – он подешевле будет, а может, и за так отдадут. Честно? Честно. Можно сказать: «Да ладно, я тебе дома такой сделаю!» и из досочек-деревяшек что-то сбить похожее. Честно? Честно. Можно сына в бок толкнуть, сказать: «Вон какой лоб вымахал, тебе уже девок пора щупать, а ты – паровозики!» Честно? Не совсем, но тут уж все от реакции сына зависит. Наконец, да, можно в магазин ночью вломиться, паровозик утащить, но тут уж, даже если не поймают, грех на совести все равно будет.

В наше время, в общем, все то же самое, и даже лучше. Паровозики, тьфу, игры есть на любой вкус, цвет и кошелек. Стоят новинки для Xbox 360 полторы-две тыщи – так с чего вы взяли, что их надо покупать по десять штук в месяц? Вы же не воруете в магазинах красную икру банками, мотивируя это тем, что у вас покупать ее в таких количествах денег нет? А красная икра, как и игра – не предмет первой необходимости, можно и без нее прожить. Потом, свет-то клином на Grand Theft Auto IV не сошелся – вон, первую и вторую части GTA-сериала Rockstar вообще бесплатно раздает. Если денег не хватает играть в дорогие игры – ищите дешевые да бесплатные. Free-to-Play MMORPG, например, существует просто жуткое количество. В общем-то, не поймаем мы вас за руку и в том случае, если вы скачаете игру с торрента, но только не надо говорить, что вас к этому кто-то или что-то вынуждает. Сами вы себя вынуждаете – вернее, живущий в вас сопливый «сынишка», которому стремно, что его товарищи ограбили игрушечный магазин, а ему паровозика не досталось. Ткните его уже в бок, или сами сделайте ему игрушку. Слабо?

БУДУЩЕЕ

Будущее индустрии за консолями. Вот объективная причина. Игр портированных с консолей на PC в разы больше, чем наоборот, другое дело, что не все удачны. Поэтому у писишников может сложиться неправильное впечатление о консолях в целом. Меня очень интересует вопрос. Как записать на карту памяти для PS2 сейвы скачанные из интернета или обратная задача копировать сейвы на компьютер? У PS2 есть USB порты – значит можно как то подключить не зря же их сделали. Или есть возможность копировать сейв файлы с карты памити PS2 на флешку напрямую, ведь это намного удобнее и дешевле в плане покупки новых карт для PS2. У меня уже есть PS2 Save Builder v0.8, но он только для работы с сейвами, ведь так? Или возможно существует что-то подобное загрузочного диска для PS2, чтобы она могла видеть флешку. Заранее спасибо!

Конькин А.В.,
konkin_a_v@mail.ru

**Артем Шорохов ** *Для закачки чужих сэйвов вам понадобится специальный прибор, позволяющий подключить Memory Card к компьютеру (можно найти в магазинах) или... специальный софт для USB-накопителей, заставляющих PS2 думать, что флэшка – это и есть карточка памяти. Что до портов, сделали их действительно не зря: вся периферия (будь то световой пистолет, караоке микрофоны SingStar или камера EyeToy) подключается к приставке именно по USB.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Скажите, а как сервер Xbox Live распознает прошитую приставку? Или можно играть с прошитым боксом и с лицензионным диском по сети?

Что и как распознается – тайна за семью печатями: предположений огромная куча, но твердой уверенности нет ни у кого. Сегодня ситуация такова, что на модифицированной приставке действительно можно играть по сети в лицензионные игры. У иных виртуозов это получается делать довольно долго. Но поскольку каждая волна банов подчиняется до сих пор не вычисленному алгоритму, предугадать последствия просто нельзя.

Как же сыграть в Zero Tolerance на Mega Drive вдвоем? Ведь такая опция есть.

Хороший вопрос. Конечно, опция есть. И называется она Link cable multiplayer. То есть, нужен специальный кабель, который объединяет две приставки (телевизоров тоже понадобится два) в подобие локальной сети. Сложность в том, что этот самый кабель был создан специально для этой игры (и только для нее) и в свободную продажу никогда не поступал. Первоначально его собирались прикладывать к каждому картриджу с игрой, но в последний момент план изменился: в коробке покупатель находил специальный купон, а кабель ему присылали по почте.

«СИ», у меня сломался привод на PS3. То видит диск ,то нет (сам диск не крутится). В чем проблема и как самому ее можно устранить?

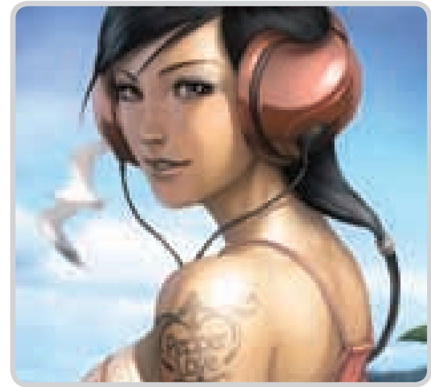
Перво-наперво, уточните, в приводе ли дело – может, вам просто диск попался бракованный? Если все-таки поломка имеет место быть, лучше не пытайтесь ковыряться в приставке самостоятельно (и знакомым не позволяйте). Просто отнесите PS3 в сервис-центр и оформите гарантийный ремонт. Это и бесплатно, и безопасно, и, черт возьми, куда надежнее любых кустарных мер.

Выйдет ли Condemned 2 на Wii? Управление было бы великолепным.

Согласны: было бы здорово. Но, увы, это была бы уже немножко другая игра. В общем, вторую часть переносить куда бы то ни было Sega не планирует. А вот третья до сих пор не анонсирована, так что надежда – пусть маленькая, но есть.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ | SPECIAL



НА НАШЕМ ФОРУМЕ РАЗГОРЕЛСЯ НЕШУТОЧНЫЙ СПОР НА ТЕМУ ТОГО, ЧТО ЛУЧШЕ (ИЛИ ЧТО ХУЖЕ) – ПЕРЕДАЧА «БАНЗАЙ!» ИЛИ «БЕЗ ВИНТА». У ТОЙ И У ЭТОЙ ЕСТЬ СВОИ ПОКЛОННИКИ. ВЕРНЕЕ, ПОКЛОННИКИ ЕСТЬ У АНИМЕ И У БОНУСА И ГАМОВЕРА. И ОБЩИЙ ЯЗЫК МЕЖДУ СОБОЙ ИМ ВРЯД ЛИ НАЙТИ. ВПРОЧЕМ, МЫ И НЕ ПРИСЛУШИВАЕМСЯ ОСОБО К ЭТИМ СПОРАМ. МЫ БУДЕМ СТАРАТЬСЯ ВЫКЛАДЫВАТЬ НА ДИСК САМЫЕ РАЗНЫЕ, НО ГЛАВНОЕ – ИНТЕРЕСНЫЕ ПРОГРАММЫ НАШЕГО ТЕЛЕКАНАЛА. К СОЖАЛЕНИЮ, РАЗМЕРЫ ДИСКА НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ПУБЛИКОВАТЬ БОЛЕЕ ОДНОЙ ПРОГРАММЫ ЗА НОМЕР. НО, В КОНЦЕ КОНЦОВ, НИКТО И НЕ СОБИРАЕТСЯ ДЕЛАТЬ ИЗ ДИСКА «СТРАНЫ» АРХИВ GAMELAND.TV. ЕСЛИ ЖЕ ВЫ ХОТИТЕ СМОТРЕТЬ «БЕЗ ВИНТА», «БАНЗАЙ!» ИЛИ ЧТО-ТО ЕЩЕ ИЗ РЕПЕРТУАРА НАШЕГО ТЕЛЕКАНАЛА НА ПОСТОЯННОЙ ОСНОВЕ, НЕ НАДЕЯСЬ, ЧТО МЫ ВЫЛОЖИМ ИМЕННО ТО, ЧТО ВЫ ЖДЕТЕ, ТОГДА, НАВЕРНОЕ, ВСЕ ЖЕ СТОИТ ПОДКЛЮЧИТЬСЯ. //SPACEMAN

НА ВИДЕОЧАСТИ



4 ВИДЕОПРЕВЬЮ

4 ВИДЕООБЗОРА

4 ВИДЕСПЕЦА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



БЕЗ ВИНТА (ВИДЕОПЕРЕДАЧА)

SPECIAL

METAL GEAR ONLINE

PS3

ДЕМОТЕСТ

Нелегкой была участь тех, кто участвовал в открытом бета-тестировании Metal Gear Online. Сначала им предстояло скачать клиент на 800 мегабайт, потом примерно такой же патч, потом еще один и только тогда можно было попробовать долгожданную игру. Среди бравых диверсантов был и наш Игорь «Змейка» Сонин.





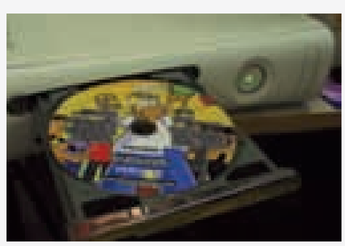
ИНСТРУКЦИЯ

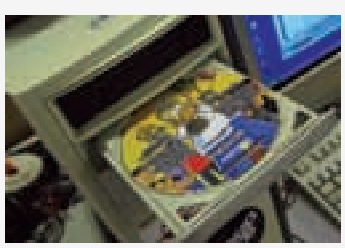
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

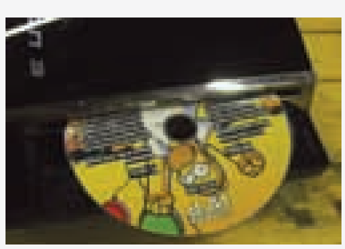
Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 11 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

SACRED 2: FALLEN ANGEL

КРИ 2008

На конференции КРИ в этом году компания «Акелла» также представила продолжение игры Sacred – одной из самых популярных action-RPG последнего времени. Мы записали большую и очень подробную презентацию демонстрировавшейся на конференции версии.



Материалы видеочасти

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy PS3 Xbox 360
- Operation Darkness Xbox 360
- Killzone 2 PS3
- Metal Gear Online PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- No More Heroes WII
- Dynasty Warriors 6 PS3 Xbox 360
- Dark Sector PS3 Xbox 360
- Sledgehammer PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Gears of War 2 Xbox 360
- Mirror's Edge PC PS3 Xbox 360
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо PC

SPECIAL:
- Command & Conquer: Red Alert 3 (мировая премьера)
- Sacred 2: Fallen Angel (КРИ 2008)
- Sublustrum (КРИ 2008)
- Без Винта

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Как вы могли прочитать в предыдущем выпуске журнала, 29 апреля в Москве состоялась мировая премьера третьей части всенародно любимого стратегического сериала Red Alert. В этом номере мы предлагаем вам, пускай и виртуально, посетить бункер под Таганской площадью и самим увидеть действо.





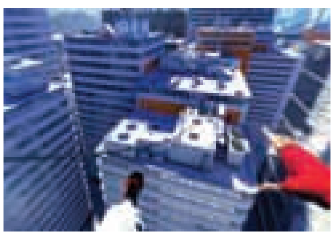
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

MIRROR'S EDGE PC XBOX 360 PS3

Трейлер/Геймплей

Когда смотришь на скриншоты из Mirror's Edge совершенно не верится, что это действительно кадры из рабочего процесса. По крайней мере, не верилось до момента появления трейлера.



GEARS OF WAR 2

Геймплей

Вот и дождались первого геймплейного видео из сверхожидаемого продолжения всеми любимых «Гирек». Внутри еще более красивая графика, толпы локустов и дуэли на бензопилах.



S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО PC

Трейлер

Технологический ролик, показывающий все прелести игры с поддержкой DirectX 10. Что и говорить, выглядит все крайне симпатично, а местами – так и вообще потрясающе.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

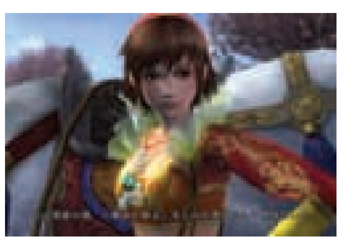
NO MORE HEROES WII

А мы думали, что Killer 7 – это психоделический дурдом. Но нет, No More Heroes поднимает планку самых нестандартных игровых сеттингов еще выше.



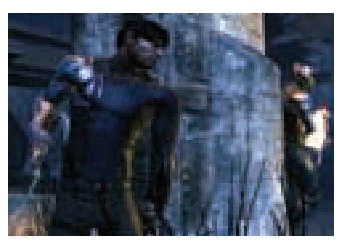
DYNASTY WARRIORS 6 XBOX 360 PS3

Китайский гражданский самогеноцид продолжается уже на консолях нового поколения, но насколько он отличается от предыдущих частей Dynasty Warriors?



DARK SECTOR XBOX 360 PS3

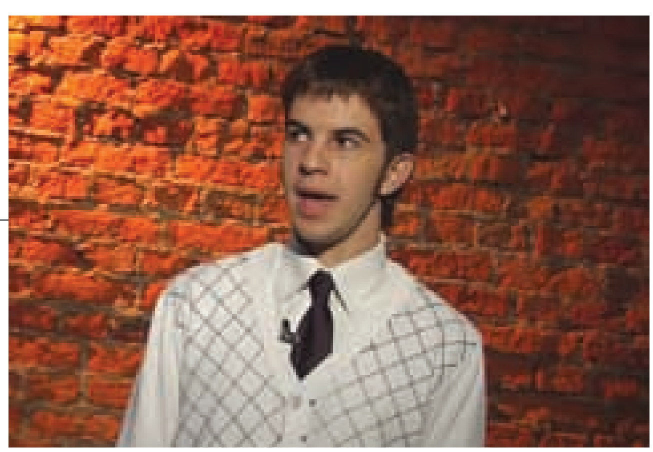
Страшный вирус, мутанты, плохие русские, оружейный черный рынок в канализации и очередное спасение мира. А сколько штампов насчитаете вы в этой игре?



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

После недолгого отсутствия «Видеофакты» снова с вами. Из этого выпуска вы узнаете о том, что на подводный город Rapture из игры BioShock можно будет полюбоваться не только на мониторах и телевизорах, но и в кинотеатрах, когда выйдет обновленная версия Lost Planet, чем нас удивит продолжение гоночного беспредела MotorStorm, насколько успешно продается Wii Fit в Европе и многом-многом другом.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

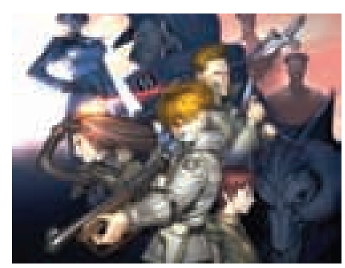
ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY XBOX 360 PS3

Только мы было хотели сделать демотест первой игры с участием Джейсона Борна, как нам прислали полноценную превью-версию The Bourne Conspiracy. Игру мы быстренько прошли и набрали вагон и маленькую тележку ощущений. И мы уже не знаем, кто же круче – инспектор Текила или Джейсон Борн.



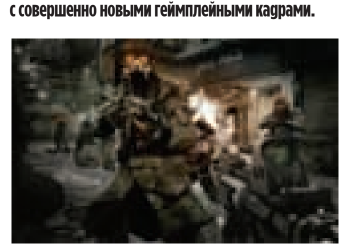
OPERATION DARKNESS XBOX 360

Жанр пошаговых стратегий как-то совсем обходит Xbox 360 стороной. Поэтому каждая игра – как на вес золота. Вот и Operation Darkness из их числа. И пускай она выглядит так, будто забыла, что эпоха первого Xbox уже прошла, – это не мешает получать от нее удовольствие. Но все равно, это игра для своих, и только для своих.



KILLZONE 2 PS3

Давненько что-то мы не слышали и не видели ничего о Killzone 2. И вот, наконец, на недавно прошедшем PlayStation Day публике был продемонстрирован новый уровень из рабочей преальфа-версии. Мы решили собрать все самые свежие данные об игре и приготовить для вас превью с совершенно новыми геймплейными кадрами.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ



В ЭТОТ РАЗ МЫ ПОДГОТОВИЛИ ОГРОМНЫЙ ПОДАРОК ДЛЯ ВСЕХ ЛЮБИТЕЛЕЙ MMORPG – ПОЛНЫЙ ЛОКАЛИЗОВАННЫЙ КЛИЕНТ БЕСПЛАТНОЙ ОНЛАЙНОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ». ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ВАМ НЕ НАДО КАЧАТЬ УВЕСИСТЫЙ ФАЙЛ В 4 ГИГАБАЙТА, ДОСТАТОЧНО СКОПИРОВАТЬ С НАШЕГО ДИСКА. КРОМЕ ЭТОГО, ВАС ЖДЕТ ДЕМОВЕРСИЯ ГОНОЧНОЙ ИГРЫ RACE DRIVER: GRID, ВОТ ТОЛЬКО РЕКОМЕНДУЕМ СНАЧАЛА ЗАПАСТИСЬ ГЕЙМПАДОМ ИЛИ РУЛЕМ. НЕ ОБОШЛОСЬ И БЕЗ СВЕЖЕНЬКОЙ ДЕМОВЕРСИИ ДЛЯ PLAYSTATION PORTABLE: ВСЕХ ФАНАТОВ АНИМЕ-СЕРИАЛА BLEACH ЖДЕТ ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПЯТОЙ ЧАСТИ ИГРЫ BLEACH: HEAT THE SOUL. КРОМЕ ТОГО, ДЛЯ ВАС СВЕЖИЕ ПАТЧИ ДЛЯ «9 РОТЫ» И COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS, ТРЕЙЛЕРЫ ДЛЯ ВТОРОЙ ЧАСТИ ПОЛНОМЕТРАЖНЫХ «СЕКРЕТНЫХ МАТЕРИАЛОВ», НОВЫЙ РОЛИК «ТЕМНОГО РЫЦАРЯ» И МНОГОЕ ДРУГОЕ.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

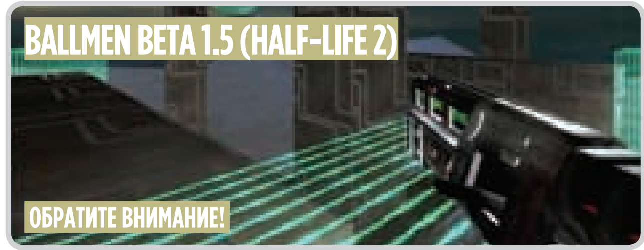
НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

1.5 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

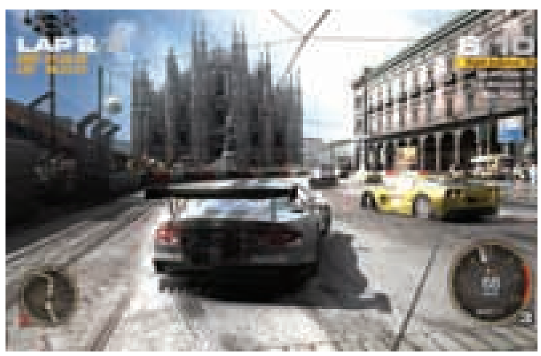
5 КИНОРОЛИКОВ



ДЕМОВЕРСИЯ

RACE DRIVER: GRID

Демоверсия нового гоночного симулятора от Codemasters. Доступны три трассы, расположенные в разных уголках мира: San-Francisco, Yokohama и Jarama. Для каждой из трасс предусмотрен свой вид соревнований. Оценить прелести движка Neon Engine можно, прокатившись на одном из игровых автомобилей, среди которых замечены такие марки как: BMW 320SI, Nissan Silvia и Ford Mustang GT-R Concept. Помимо одиночного режима, открыт и мультиплеер, так что геймерам будет, с кем посостязаться. Отличная физика, хороший уровень AI противников и достойная графика.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть таким образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы PC-части

ДЕМОВЕРСИИ:
- Race Driver: Grid

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake 4
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare 175.16 Vista
- ForceWare 175.16 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.92

ПАТЧИ:
- 9 рота v1.1 RU
- Company of Heroes: Opposing Fronts v2.300 – v2.301 EN
- King's Bounty: Легенда о Рыцаре v1.3.1 online RU
- King's Bounty: Легенда о Рыцаре v1.3.1 RU
- Стальная ярость: Харьков 1942 патч #4

СОФТ:
- a-squared Free 3.5.0.15
- AVG Internet Security 8.0.93a1300
- SmartFix Security Center 2008 4.2
- Spyware Doctor 5.5.1.322
- Vextractor 3.95
- eMule 0.49a
- Fast Link Checker 1.6
- Remove Toolbar Buddy 4.60
- AM-Notebook 5.0.2
- Celestia 1.5.1
- ClearDrive Vista 1.2
- CloneSpy 2.3.1
- Notepad++ 4.9.2
- Nullsoft Scriptable Install System 2.37
- AVS DVD Player 2.4
- Crystal Player Pro 1.98
- DJ Mix Pro 3.0 build 53
- Guitar Tracks Pro 3.0
- LameXP 3.00 RC2
- RadLight 4.0
- Hard Disk Sentinel 2.40
- PassMark PerformanceTest 6.1.1017
- ServiWin 1.33
- ShellToys 6.3.1
- WindowBlinds 6.1 build 55

WIDESCREEN:
- Journey to the Center of the Earth 3D
- Звездные Войны: Война клонов (Star Wars: The Clone Wars)
- Темный рыцарь (The Dark Knight)
- Секретные материалы: Я хочу верить (The X-Files: I Want to Believe)
- Не шутите с Зоханом (You Don't Mess with the Zohan)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

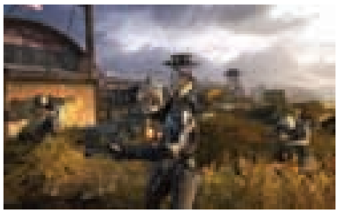


В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.


ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА


СКРИНШОТЫ


РУБРИКА «БАНЗАЙ!»


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

THE X-FILES: I WANT TO BELIEVE

Трейлер второго полнометражного фильма полюбившихся многим «Секретных материалов» с Дэвидом Духовны и Джиллиан Андерсон.



ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

Новый трейлер «Темного рыцаря». Две с половиной минуты динамичных и ярких сцен с Бэтменом, Джокером и другими героями.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

SHELLTOYS 6.3.1

С помощью этой программы можно добавить в контекстное меню проводника более 50 дополнительных команд. Всего одним кликом можно совершить нужное действие.

AVG INTERNET SECURITY 8.0.93A1300

Комплексная защита компьютера от вирусных и хакерских атак, троянов и спама, а также других угроз из сети. Данный пакет включает в себя антивирус и firewall.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS V2.301 EN

Обновлены консольные команды в одиночном режиме. В мультиплеере исправлены некоторые ошибки.

9 РОТА V1.1 RU

Внесены изменения в баланс игры, улучшен AI бойцов, устранено несколько ошибок, добавлены новые опции и доработана анимация стрельбы из РПГ-7.

FREEWARE/ SHAREWARE

AIRPORT MANIA: FIRST FLIGHT

Забавная стратегия с интересными заданиями и мультяшными персонажами.



AUTOCROSS RACING

Динамичная гоночная игра с красивыми машинами и десятком трасс.



MAGIC MATCH

Отличная головоломка с кучей бонусов и наличием магических заклинаний.



PANDA ANTIVIRUS

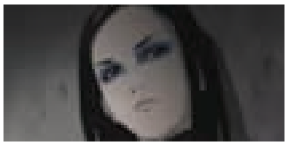
PANDA SECURITY

БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

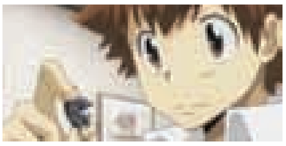
ЭРГО ПРОКСИ

Официальный музыкальный клип, смонтированный на песню «Сверхмашина» российской группы Unreal. Бонус: первые страницы фотокомикса «Крест экзорциста».



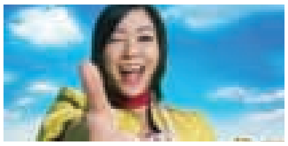
KATEKYO HITMAN REBORN!

Продолжаем знакомить зрителей с этим модным сериалом. На диске клип, смонтированный на песню The Hell Song группы Sum 41.



УТАДА ХИКАРУ – KEEP TRYIN'

Трогательный и красивый музыкальный клип на песню Keep Tryin' в исполнении легендарной певицы Утады Хикару.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

MMO-КЛИЕНТ

GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ



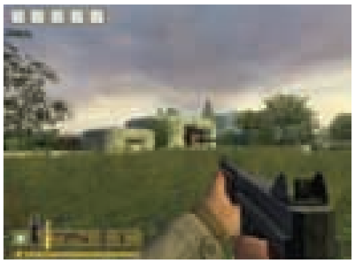
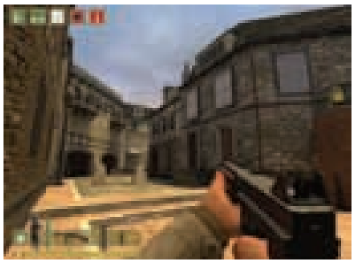
Клиент новой бесплатной MMORPG, соединившей в себе великолепную графику, изысканно стилизованную под эпоху европейской экспансии в Новый Свет, с уникальной возможностью управлять тремя персонажами одновременно.

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

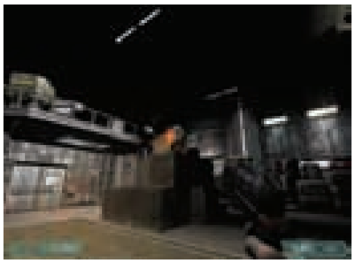
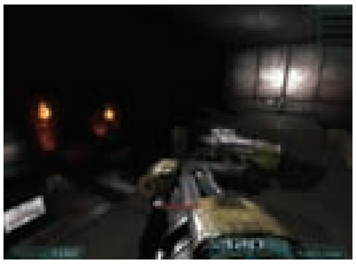
DAY OF DEFEAT: SOURCE

На нынешнем диске нашлось место для десятка новых карт к Day of Defeat: Source. В первую очередь стоит взглянуть на dod_Diversion beta 3, достолно крупную карту, на которой изображен один из тихих французских городков. В аналогичном стиле выполнены такие работы, как dod_Harrington, dod_Lennon и dod_Santos beta 2. На их фоне заметно выделяется карта dod_Pointe beta 1: вместо города штурмовать предстоит немецкую береговую линию обороны.

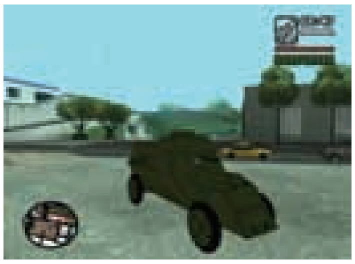
DOOM 3

И снова Dafama2K7 радует поклонников Doom 3 модификацией, которая добавляет новые спецэффекты. На сей раз предлагается Parallax Extreme v1.8, очень неплохая работа, которая не даст видеокарте заскучать. Главной задачей при создании Parallax Extreme v1.8 автор считал создание более качественного освещения. Надо отметить, что с этой задачей Dafama2K7 справился на все сто: свет стал гораздо реалистичнее, это заметно с первого взгляда.

GTA: SAN ANDREAS

Как обычно, вас ожидает внушительный набор из трех десятков самых разных автомобилей, а также пара железных коней. Открывают подборку велосипед Khe Barbados LT и трехколесный мотоцикл Trike chopper. Поклонников марки Lamborghini ждет целый модельный ряд: Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murcielago LP640, Lamborghini Reventon и Lamborghini Spyder. Поклонникам экзотики мы предлагаем Russo-Balt S24/40, русский броневик времен Первой мировой войны.

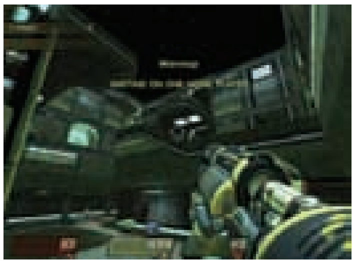
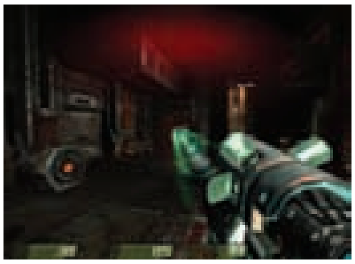
HALF-LIFE 2

В последнее время тема левой резьбы весьма популярна среди поклонников Half-Life 2. Создатели модификации Ballmen Beta 1.5 не стали исключением из правил: их творение нормальным можно считать лишь с большой натяжкой. С одной стороны, никаких новомодных режимов здесь нет, предлагается обычный Deathmatch. С другой же, оформление Ballmen Beta 1.5 обычным никак не назовешь. Здесь царит мир победившего футуризма, это касается и оружия, и уровней.




QUAKE 4

Модификации, которые добавляют в Quake 4 некое подобие реализма, являются редкостью. Большая часть из них не представляет интереса, но Quake 4 Weapons Realism Mod Epilogue не из их числа. Основной задачей автор данного мода счел переработку характеристик всех без исключения видов оружия. Стоит отметить, что переделка получилась на редкость сбалансированной. Может, именно таким оружие и надо было сделать в игре с самого начала?

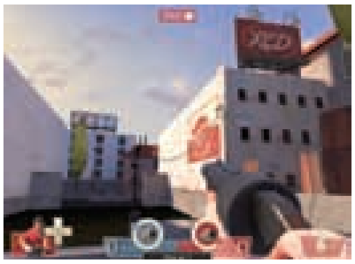
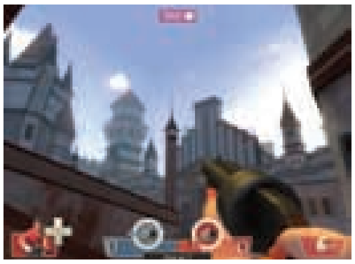
RFACTOR

Несмотря на то, что в последнее время появилась целая плеяда всевозможных формульных дивизионов, Формула-3 все еще на плаву. Модификация, которую мы выкладываем в этот раз, предлагает сразиться в европейском дивизионе Формулы-3. Конечно, здесь нет тех скоростей, которыми славится Формула-1, но именно отсюда часто приходят новые гонщики, которые занимают достойные места в высшей лиге. Одним словом, мод достоин внимания, тем более что проработан он очень хорошо.



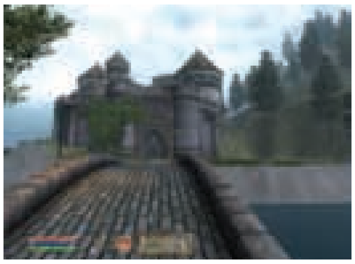
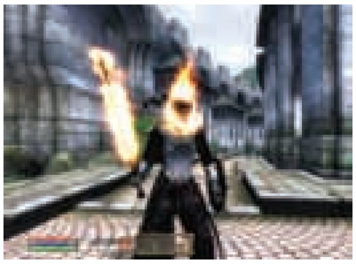

TEAM FORTRESS 2

Как обычно, вас ожидает с десяток новых работ. В нынешнем месяце наблюдается равновесие между картами, созданными для режима Control Point, и CTF: всего их набралось по четыре штуки. На этом фоне выделяется dm_Collisions, карта, созданная в расчете на любителей перестрелок. Стоит отметить, что для Team Fortress 2 подобные работы являются редкостью. Также стоит взглянуть на es_Mining beta 4, где главной задачей является сопровождение вагонетки.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Для The Elder Scrolls IV: Oblivion набралось рекордное число плагинов – три десятка. Особо выделяется в этом списке плагин под названием Morrigan Swords Axes Hammers and Shield v1.1, добавляющий в игру целую кучу всевозможного оружия. Как всегда, значительная часть работ посвящена домам. Среди множества плагинов стоит отметить такие работы, как Hall of Shades 1.1, Jerall View Hunting Lodge и Valenhelm Castle beta.


РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа
Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)
1820 р.
Fallout Collection (DVD)
1300 р.
Command & Conquer: the First Decade (EURO)
1040 р.
Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите:
sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы



Cake Mania 2

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 17 ИЮНЯ 2008 ГОДА (США)

Кулинарное безумие продолжается, и герои выпечки и глазури снова в бою! Вторая часть оригинального симулятора хлебопека готова порадовать почитателей двумя сотнями уровней и 50 уникальными кухонными приспособлениями, покупать которые можно на свою же зарплату. А зависеть она будет от вашей аккуратности и расторопности. Каждый клиент должен быть накормлен! И не важно, кто это: инопланетянин, рок-звезда или просто бабуля. Кроме того, особое внимание будет уделено аспектам, непосредственно с готовкой не связанным. Предусмотрено и несколько вариантов концовок.



Kung Fu Panda

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, WII, XBOX 360, DS | КОГДА: 27 ИЮНЯ 2008 ГОДА



Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 8 ИЮЛЯ 2008 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие пять недель

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие пять недель. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	05.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Dracula: Origin	Ascaron	Европа
☑	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
✔	06.06	Mass Effect	Electronic Arts	Европа
	06.06	Warhammer Online	GOA	Европа
✔	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	Supreme Ruler 2020	Paradox	Европа
	27.06	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
☑	27.06	Samurai Warriors 2	Koei	Европа
✔	01.07	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
	01.07	Hei$t	Codemasters	США
	04.07	WALL-E	THQ	Европа

PLAYSTATION 2

	03.06	Chaos Wars	O3	США
	05.06	The Incredible Hulk	Sega	США
☑	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
	13.06	Growlanser: Heritage of War	Rising Star	Европа
☑	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	Soul Nomad	Koei	Европа
	27.06	Baroque	Rising Star	Европа
☑	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
	27.06	TNA iMPACT!	Midway	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа

PLAYSTATION 3

	01.06	The Incredible Hulk	Sega	Европа
☑	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
	10.06	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	США
✔	12.06	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Европа
☑	13.06	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	Европа
	20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	24.06	Overlord: Raising Hell	Codemasters	США
✔	27.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа
☑	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
	27.06	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	Европа
	27.06	TNA iMPACT!	Midway	Европа
	01.07	Hei$t	Codemasters	США
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	08.07	Vampire Rain: Altered Species	AO Interactive	США

Wii

☑	03.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	США
	05.06	The Incredible Hulk	Sega	США
✔	13.06	Okami	Capcom	Европа
	20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
✔	22.06	Rock Band	MTV Games	США
	27.06	Baroque	Rising Star	Европа
☑	27.06	Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	Европа
☑	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа

✔ Потенциальный хит ☑ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 27 ИЮНЯ 2008 ГОДА

	27.06	Samba de Amigo	Sega	Европа
✓	27.06	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	08.07	Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon	Square Enix	США

XBOX 360

	05.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	Европа
✓	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
✓	06.06	Ninja Gaiden II	Microsoft	Европа
✓	13.06	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	Европа
	16.06	Supreme Commander	Aspyr	США
✓	20.06	Alone in the Dark	Atari	Европа
	20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
✓	23.06	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts	США
	24.06	Operation Darkness	Atlus	США
	27.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа
✓	27.06	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
✓	27.06	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	Европа
	27.06	Smash Court Tennis 3	Atari	Европа
	27.06	TNA iMPACT!	Sega	Европа
	27.06	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
	01.07	Hei$t	Codemasters	США
	04.07	WALL-E	THQ	Европа

NINTENDO DS

	03.06	Summon Night: Twin Age	Atlus	США
	05.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Etrian Odyssey	Nintendo	Европа
✓	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
✓	10.06	Jake Hunter: Detective Chronicles	Aksys	США
	17.06	Cake Mania 2	Majesco	США
	17.06	Code Lyoko: Fall of XANA	Game Factory	США
	17.06	Space Invaders Extreme	Square Enix	США
	17.06	Tamagotchi Connection: Corner Shop 3	Namco Bandai	США
	20.06	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	22.06	Guitar Hero: On Tour	Activision	США
✓	24.06	Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	США
	27.06	Harvest Fishing	Rising Star	Европа
	27.06	Kung Fu Panda	Activision	Европа
	27.06	Ninja Gaiden Dragon Sword	Ubisoft	Европа
	01.07	Trauma Center: Under the Knife 2	Atlus	США
	04.07	WALL-E	THQ	Европа
	07.07	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	США

PSP

✓	01.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
✓	06.06	echochrome	SCEE	Европа
	17.06	Code Lyoko: Virtualize	Game Factory	США
✓	20.06	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	Европа
	24.06	Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2: The Phantom Fortress	Namco Bandai	США
✓	25.06	Secret Agent Clank	SCEE	Европа
	01.07	Space Invaders Extreme	Square Enix	Европа
	04.07	WALL-E	THQ	Европа



Vampire Rain: Altered Species
ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: 29 ИЮЛЯ 2008 ГОДА (США)

Покрытое мглою небо, непрекращающийся дождь, шорохи и подозрительные силуэты – перед вами окраины Лос-Анджелеса, основное место действия Vampire Rain. Именно в это неуютное местечко предстоит отправиться спецагенту Джону Ллойду. Его задача – очистить район от населяющих его вампиров. Разработкой проекта займется студия Artoon, а в частности – Наото Осима, один из создателей легендарного Соника. Они обещают необычную игровую систему (включая необходимость отыскивать вампира в людской толпе), атмосферу готического хоррора и графику нового поколения, где большое значение будет придано погодным эффектам.



WALL-E
ПЛАТФОРМА: DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII, X360 | КОГДА: 4 ИЮЛЯ 2008 ГОДА



Samba de Amigo
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 27 ИЮНЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 18 июня



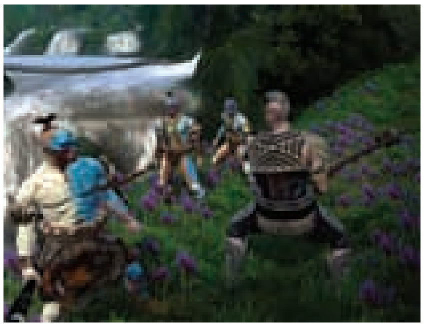
Final Fantasy VII идет уже двенадцатый год, а фанатов ее все не убавляется. Последняя из заявленных частей «Компиляции FFVII», Crisis Core, поведает нам о событиях, предшествующих приезду Клауда в первый реактор. О том, как много значит случай в боевой системе Crisis Core, насколько ее сюжет соответствует изложенному в Final Fantasy VII, и как часто в игре появляется известный японский певец Камуи Гакт, вы узнаете из следующего номера «СИ».

Crisis Core: Final Fantasy VII

ОБЗОР

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES (PC, XBOX 360)

Тысячи наследников знаменитого киммерийца.



СПЕЦ

КТО КОВАЛ МОЛОТ ВОЙНЫ

За кулисами «мастерской игрушек»: кудесники кисточки на службе Императора и богов Хаоса.



ОБЗОР

SUBLUSTRUM (PC)

«Анализ фобий двадцатипятилетних мальчиков» или История о вреде чтения Фрейда на ночь.



РЕПОРТАЖ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ AGE OF CONAN В ОСЛО

Король повелевает обжираться и пьянствовать!



СПЕЦ

СЮЖЕТ, СЦЕНА ЗА СЦЕНОЙ

Из чего складывается повествование в игре?



В РАЗРАБОТКЕ

WHISPERED WORLD

Цирк остался, а клоун ушел.



СПЕЦ

SPACE INVADERS

Знаменитый сериал: от древности до наших дней.



В РАЗРАБОТКЕ

MYSIMS KINGDOM (WII, DS)

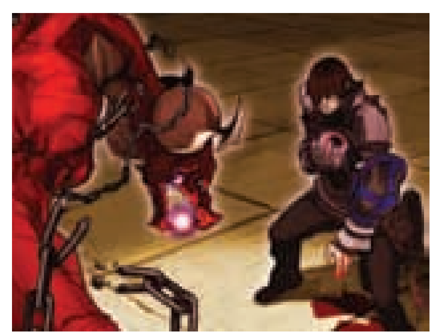
Королевство имени себя.



СПЕЦ

ПРОВАЛЫ SQUARE ENIX

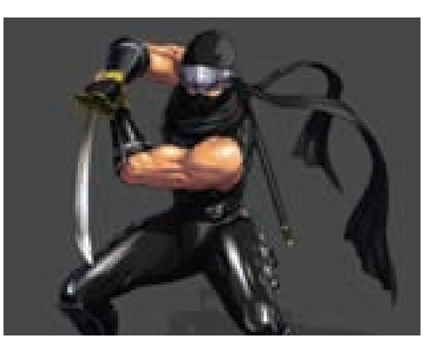
Непопулярные игры от Square Enix: за что их можно любить.



ОБЗОР

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD (DS)

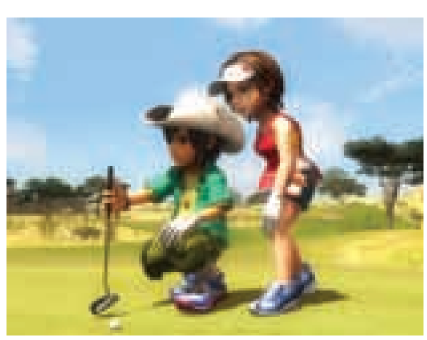
Стилус как орудие убийства.



ОБЗОР

EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR (PS3)

Мальчики да девочки, мячики да клюшки...



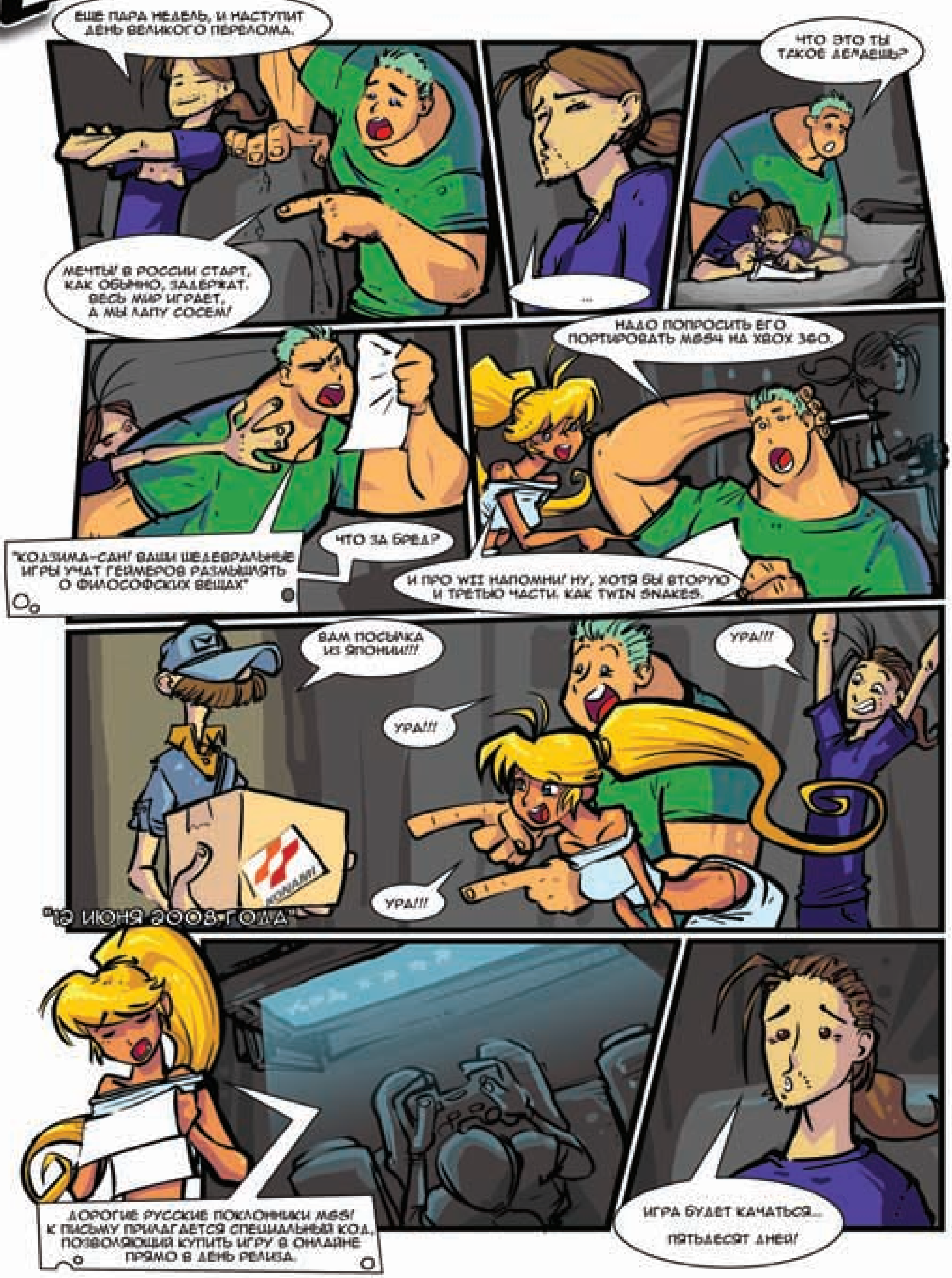
РЕПОРТАЖ

PLAYSTATION DAY

Планы Sony на ближайший год.



Консольные войны



ВЫПУСК 10: СВЕТЛОЕ ЦИФРОВОЕ НАСТОЯЩЕЕ

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак kairai@pisem.net


adidas football manager 2008
adidas
невозможное возможно
www.adidasfootballmanager.ru
Стань футбольным менеджером. Собери команду мечты.
Прими участие в Чемпионате Европы 2008 и сразись за самый желанный футбольный трофей.


РЕКЛАМА
Все, что вы знаете, скоро изменится!
Выбирай любого из 20 волшебных персонажей!
Участвуй в крупномасштабных битвах!
Пригласи друга и играй в режиме для двух игроков!
Walt Disney Pictures и Walden Media представляют
Хроники Нарнии
Принц Каспиан
видеоигра
Walden Media
Troll.ru
Новый диск
www.nd.ru
Июнь 2008
www.disney.ru/games
PlayStation 3
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
PC DVD ROM
Nintendo DS

СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

METAL GEAR SOLID 4 | SACRED 2: FALLEN ANGEL | GEARS OF WAR 2 | RESISTANCE 2 | SONIC UNLEASHED | NO MORE HEROES | BAJA

11#260 | ИЮНЬ | 2008


KOEI
DYNASTY WARRIORS 6
СТРАНА ИГР


Reign of R2 Revolution
СТРАНА ИГР
http://r2online.ru